

アニメーション「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」  
キャラクター&メカニカルワークス 下巻

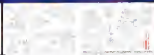
『THE ORIGIN』完全保存版のアーカイブ

アニメ『THE ORIGIN』で描かれたキャラクター、メカニカルのデザインアーカイブ。

下巻ではザビ家とザビ家ゆかりの人物たち、地球連邦軍のMS、艦艇を中心に収録。

宮澤真紀 キャラクターデザイン設定画集

奥田キハシメ メカニカルデザイン設定画集



特 別 寄 稿

大河原邦男初執筆

ザクI(シャア・アズナブル機)、シャア専用ザクI

アニメ『THE ORIGIN』で初めて描かれた、ザクI(シャア・アズナブル機)とシャア専用ザクIを、『機動戦士ガンダム』オリジナルデザイナーの大河原邦男が描く!!





9784041069592

ISBN978-4-04-106959-2

C0078 ¥2600E

定価 本体 2,800円(税別)

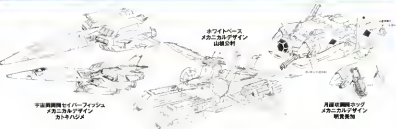
KADOKAWA



1920076028007

Animation  
「MOBILE SUIT GUNDAM THE ORIGIN」  
**CHARACTER & MECHANICAL WORKS**  
Second volume

地球連邦宇宙軍のメカニカル



宇宙戦艦ヤマト  
メカニカルデザイン  
カトキハジメ

ホワイトベース  
メカニカルデザイン  
山根公村

月面攻撃機  
メカニカルデザイン  
明貴美加



上下巻セットで  
安彦渾身のパノラマイラストが  
完成する!

上巻好評発売中

アニメーション「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」  
キャラクター&メカニカルワークス 下巻





9784041069592

ISBN978-4-04-106959-2  
C0076 V2B00E

定価 本体 2,800円(税別)

KADOKAWA



1920076026007

Animation  
「MOBILE SUIT GUNDAM THE ORIGIN」  
**CHARACTER & MECHANICAL WORKS**  
Second volume

# 「機動戦士ガンダム」の歴史を語るキャラクターデザイン

「機動戦士ガンダム」の歴史を語るキャラクターデザイン

「機動戦士ガンダム」の歴史を語るキャラクターデザイン

「機動戦士ガンダム」の歴史を語るキャラクターデザイン

「機動戦士ガンダム」の歴史を語るキャラクターデザイン

「機動戦士ガンダム」の歴史を語るキャラクターデザイン

「機動戦士ガンダム」の歴史を語るキャラクターデザイン

「機動戦士ガンダム」の歴史を語るキャラクターデザイン

「機動戦士ガンダム」の歴史を語るキャラクターデザイン

「機動戦士ガンダム」の歴史を語るキャラクターデザイン

「機動戦士ガンダム」の歴史を語るキャラクターデザイン

「機動戦士ガンダム」の歴史を語るキャラクターデザイン

アニメーション「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」  
キャラクター & メカニカルワークス 下巻



Animation  
「MOBILE SUIT GUNDAM THE ORIGIN」  
**CHARACTER & MECHANICAL WORKS**  
Second volume

『機動戦士ガンダム』シリーズのキャラクターデザイン

キャラクターデザイン

キャラクターデザイン

キャラクターデザイン



アニメーション  
「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」

# キャラクター & メカニカルワークス

下巻



## 上下巻カバーで描かれる 安彦良和描き下ろし『THE ORIGIN』ワイドイラスト

アニメ「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」  
キャラクター&メカニカルワークス 上巻 収録内容  
INTERVIEW

安彦良和(総監督) 鶴沢良之(脚本)×谷口理(プロデューサー)  
ことしあつた(キャラクターデザイン) 西村真之(美術監督)  
牧田幸一(キャスト)

### WORKS

キャラクターワークス      ノバ   セイラ   タイタン軍   士官学校関係者ほか  
メカニカルワークス      シオン軍モビルスーツ   艦船ほか

# キャラクター & メカニカルワークス

I N D E X

## INTERVIEW

安彦良和(総監督)	004
寺田雄仁(軍装装束デザイン)	066
鈴木卓也(メカニカル総作画監督)	060
山根公利(メカニカルデザイン)	102
明貴美加(メカニカルデザイン)	106

## WORKS

キャラクターワークス	013
メカニカルワークス	065

## SPECIAL

大河原邦男描き下ろし、MS-06ザクI(シャアアズナブル機)	110
大河原邦男描き下ろし、MS-05S シャア専用ザクI	111



る撮影時間が取れるので、今回はこのやり方を取り入れてみました。それが非常に効果的だったと思います。

結局、「レイアウトとは何か？」というこの重要統一ができていないと、費やした時間がすべて無駄になるというケースは多くあります。相違なレイアウトを上げられてしまうくらいならば、工務ごと戻してしまえばほうがいい。逆に僕の経験ではレイアウトしたものだ。なら、レイアウトの機能は絶対にあるにわけて、しかもレイアウトマンに支払うギャラも時間的節約でもありわけですから、絶対においしいんです。

レイアウトは建物で言う玄関と廊下工事です。ここで間違えなければ基礎からやり直すなんてことはなくなります。逆に基礎からやり直すと、コストも大きいし時間食うわけですね。そういう建物の状態はアルメ建物は決して悪いことではないんです。

ところが今回取り入れたレイアウトシステムのありがたみは、なぜか制作マンになかなか認識していません。僕のところにカグツのシステムを持っていくときも、「レイアウトが上がりましたから見てください」と言っています。「レイアウトはコンクリートの時で終わっているから、これは準備なだけ」というのが、なかなか理解してもらえなくて。現在、ほとんどのスタジオはレイアウトシステムを採用していると思えますが、結果的に「最終に上がるまでカットはレイアウト」という習慣が身についてしまっているんじゃないか。もう「レイアウト」って言ったから、即断ずつ裏金を取るようになったらしいです（笑）。

実際では、原画を最終から全修正は「全修正」という一歩進んだ状況があります。カットミスで戻り物にならない原画を渡して落てるという事態を、仕事で随分経験した人ならさっさと理解しているはずですね。こういう事態が起こるのを避けることもなく、依頼された人のスキルの問題です。スキルのない人すらもスタッフとしてカグツに任せれば、理解が深まるというのと同じ状況ですね。

でもレイアウトさえしっかりしていれば、基礎工事からの全修正はなくなるわけですね。だからカットのストレスが少なく済みます。基礎がしっかりしていればちとずつ修正を加えていくことで、ちゃんと進んでいくんです。ほとんどの作業や出が揃った状態で修正の時点で発生するんです。作業打合せをせずに、上のついでにまで待つていた時間ってなん

だったんだ……って思ったときほどラストレスがもっともです。「THE ORIGIN」はこれのレイアウトシステムのおかげでスタッフがなくて、すごく作業ができました。迅速なコンテ作業が

## アニメ業界を救う

レイアウトシステムのためコンテを作業に集中して心を休めましたが、コンテ自体にはある時間をかけていけません。僕は「コンテに時間をかけるべきではない」というのが信念なので、作業は用意したいと思っています。大体1時間のフットワークを約半後半に分けて、前半30分を1週間、後半30分を残り1週間で割れる（指）ます。

これは面白い性ですね。「テレビシリーズ1本なら3日目で割れる」という作業をしてきたので、自然と身が軽くなりました。それが良いことなのかは正直分かりませんが、時間をかければもっと良くなるのかと問えば、あまり変わりないかもしないですね。

でも、僕はテレビシリーズのコンテ1本に1週間を費やすのはもうたえないかと感じてしまっています。1カ月コンテのことはかなり考えられていることは不可能でしょうし、結構は普通になつて作業に集中することも難しくなっています。それなら3日目で終わらせてしまえばいい。そもそもコンテの提供は複数の会社なんです。アニメ業界で起る競争をトータルコンテが選んでいることが原因なわけですね。

「THE ORIGIN」でコンテを依頼したカトキハヤメさん、飯野一輝さんのような人は別です。彼らはもうシフトで、本業ではないところを原画にお勤めしたわけですからね。そういうケースでは時間がかかるのも無理なところですね。ただ、演出が本業を原画を起っている人なら1本のコンテに2カ月も3カ月もかけるのはとんでもないことです。

自分で言うのもなんですが、僕はだいぶスケジュールに遅れたと思っています。制作スタッフの何人かも、「THE ORIGIN」には全然お勤めです」と言っていますね。

一度失ったのが、制作進行さんがサンライズのものを手にしはらけ行っている、戻ってきたら太っているんです。「他の話はどうだったの？」と聞いたとき、「復讐」になったって太ったんですよ」と言っています。まあ、あの話のアフレコもほとんどが付けてしまったから、ちとよと休養に近づいてしまったから、ちとよと思いがち。ただ、スケジュールが厳格せず日本を待たせたらのは自慢できるん

じゃないかと思っています。

基本的に自分の仕事で作業すると決めたこと、同時に仕事の取り組みの態度でした。スタジオに入る前か後かに関わらず、途中でできず、戻り、戻らないやつは、スタジオにいない方がいいです」と押し通し、やっつけました。

この体制が実現できたのはこちらのチャットを、つまりと受け止めてくれる西村（僕）さんと鈴木（孝忠）さんが、制作監督を出してきてくれたからですね。「よし」といふはやってもらいます。それも全修正するだけではなく、もっと良くなることもあるんですよ。現状の僕は全修正がなければいけない状況で、これは別の別の仕事で働きました。これまでも上手い話術さんには何人も出資してきましたが、西村さん、鈴木さんは別格です。

「この人が監督をしてくれるんだよね」とを押し通して、いざの最初から安心して任せられています。鈴木さんは西村さんから紹介されたのですが、メカ絵や美術的なのにキャラクターも上手いし、なんでも上手い方。貴族メカからメカに慣れた人が多いんですが、これは驚きでした。

メカと絵画としての能力は高まっているんですが、関係は部分がなく、人として非常にバラスがよいのも長かったですね。アニメーターって変わったものが多いんですよ。時間が経てばわかる、自分の手のグーに入つたまま、出てこない人とかね。それが違うところはやはりあります。西村さん、鈴木さんはそれを乗り越え、アニメーターとしての高いスキルと定わりを持っていて、頭がよいんです。状況を理解する上で、頭の良いというのが絶対に必要なんじゃないかな。

絵としての才能にデザインは任せたい

キャラクターデザインに關して、サンライズは西村さんにお勤めしたいと思つていたようですが、総制作監督作業をこなすのが、輸入なキャラクターデザインをひとりに任せるとはちとよと理解があると思

他にも経験者というところも感じていて、西村さんには素晴らしいアニメーターで、仕事も色々とある人ですが、僕はそれが違うんです。西村さんは制作監督の出身なので、やっぱりクリエイターが通う。芸術家はある程度アニメ界では王道で、芸術的に良くなれた絵の系統です。それは良い悪いではなく、系統としてです。そ



いるのは超千山千の池田（第二）さんです  
からね。金井のことを言わずとも、こちら  
の家出したことは分かってきます。

シャアというキャラクターを操作する上で  
池田さんの声は欠かせないものだ。以前は  
「シャアの声は欠かすまいものだ」と自決  
に定めていて、改めて考えることもな  
かつたんです。池田さんの声が特徴的な  
声だということを「機動戦士ガンダム」の  
頃は理解してなかった。それが「THE  
ORIGIN」を鑑み、池田さんと何度もお会  
いして、考えがすっかり変わりました。池  
田さんの声は唯一無二のものであること  
を、超まさるがに理解したんです。

安彦ながら、普段の池田さんはどちらか  
というとなんともなんでも。でも、それが  
キャラクターを演じる、とても強い二枚  
目顔になる。池田さんの知が随分と随分  
は、シャアという独特な魅力を持つキャラ  
クターを演じる上で適していたと感じま  
す。「THE ORIGIN」ではシャアの年齢設  
定をもう少し歳上げました。それでも20代  
前半の若者にしては複雑な背景を抱えて  
いるキャラクターです。そういったシャアの  
生き様を演み、池田さんの声で随分と出  
ていたものだったんです。

彼が途中でエドワーズにチャレンジしても  
うとて、池田さんの声の良さを分かって  
いたこともあって逆に心配していたね。深み  
がある声なわけですから、少年役を演じる  
ことには難がある。でも、池田さんの意  
気込みが溢れていました。一度の収録で所  
す、自身で全体的にテイタムを演じられ  
たろう。本気で少年役に取り組もうとい  
う姿勢が感じられて随分と嬉しかったです。

## 70年代タイスト池田 コスチュームのバランス

安彦が演劇界隈にならぬようにするとい  
うよりも、テーマで注意を払った部分分  
でした。シャアはヘルメットやツノを演劇  
して作られてしまう傾向がありましたし、  
それは本題ではありません。「機動戦士ガ  
ンダム」は、70年代のヒーローロボットの  
時代を引きずっています。シャアの衣  
装が他の特撮に足らぬというは仕方な  
い。ただ、当時から「今さらヒーローもの  
じゃない」という世風はあって、ツノやマ  
スクというお約束の部分は減らしたいこ  
とを望みました。ツノも小さくして、マ  
スクも隠して、とにかく現実に近い感じ  
に。それがシャアの衣装を脱く上での基本  
でした。

ヘルメットにしても、第一次世界大戦の  
時代にドイツ軍で使っていたヘルメット  
は、ツノのような形を付けていたものも

## 安彦良和 キャラクター設定画ラフ

設定として書き出す前のラフ画。細を揃えていない分、安彦良和の  
独特のタッチが感じられる。また、描き加減は仕上げてい  
ないが、キャラクターの表現として描かれたラフも多く存在する。



安彦良和キャラクター設定画ラフ









い大衆を時代にメカを描いていたから、Cは本筋にありがなかったです。

『THE ORIGIN』でモビルスーツ(MS)をCGで描くという方針は当初から決まっていたし、それが時代の流れなんだろう。事例にMSが動くところの映像を見てもらって、「これがそうなの? 千鶴さんいいだね」という印象でした。こっちとしてはMSにはあまりこだわりのないものだから、これと全然いけると思ったんです。

メカデザインに関してはかなり開発したつもりです。僕はメカが苦手なので、宮藤したり、勝平にデザインを覚えてしまったらするんです。だからカトキチや山根の公開「さん」といったデザイン一瞬に発注するとかも、「確認しないです、これ勝手に変えてね」と伝えたんです。でもみんな意向を尊重してくれて、進んでサプライズは少なかったですね(笑)。そこはメカを描くプロの意図を察しました。

これはキャラクターのディテールについても同様のことですが、僕らの時代はいわ加減でね。今のデザインはきっちりと言葉が合ってる進捗がきまってる。僕が知らない時代の進捗はどんなに取り入れていたという応答でして、進捗の細を詰めて、メカのプラモデルが上手く描かれていたと感じます。「変えてもいい」と言いつつも、何もかも僕らから変わってしまつてそれはちょっと後悔しますからね(笑)。

特にカトキチさんはメカに対して非常に強いて変わりを待っている。メカに対してこそまで自己主張が強い人はいないんじゃないですか。こちらとしてはいい加減に描いてるんですけれど、「なぜこうなっているんですか?」とんを理由があまりありません。このようにおもしろいんです。それは先代の描き間違えだからと合っても勝手に許してくれて、それが彼の個性なんですよ。逆にカトキチさんの中ずかんと合流化して、定義してくれちゃいます。

大河原(健男)さんも僕と同じで、「勝手に描いていいよ」という人だからかスナンスなんです。でも、カトキチさんは大河原さんよりもリスペクトしているから簡単に引き下がる。こちらとしては「勝手に描かせてくれよ」と思ってますが、彼は真に下がる。でも結局は自分の主張を押し通して納得するんです(笑)。

カトキチさんのこだわりというか、メカへの姿勢は大変興味がありますね。ちょっと違う世代という感じがします。他野(二郎)さんたちの世代は向の時代を告げてしま



安彦良和  
キャラクター設定画ラフ

越えていくタイプですけど、カトキさんはその後の世代という印象があります。

原因は遠慮な距離感で  
作品に関わることを

20歳ぶりにアメリカの仕事を体験した。当に良い経験をもたせてくれたなと。でも、僕制した、という領域に踏み込んだとは思っていません。変な言い方ですが、僕は思っている「お客さん」という立ちの端にたつたことが成功の端にたつたという感じがした。アメリカに食料にまぎれた。その問題の屋敷が氣になつた。いろいろなスタイルを細い込んでいた。いろいろなスタイルに在るのまで仕事をやられたこと。偶然な前衛感を出してしまつた。ブラジルも時に感にまぎれて見えた。映画、ニッカやコナンという限定的な世界に閉じては今も昔も紙の上で書くことに変わりはありません。一方で同僚のしなを語れた。アジマル化についてはアメリカばかりで、アジマル化についてはいま少し

昔の現場との違いが顕著になったのは製作の体制です。昔の制作は「もつと改訂減らせよ」「金がつかからないようにしろ」というばかりでしたが、「THE ORIGIN」の現場では、陸とんで言われまわってしめたDVANということで、サンライズが予算を配慮してくれたと考え、それは感謝しなければなりませんね。

港にこちらが美しい村なので、予算にしても、スケジュールにしても、「こんなに遅くていいのかな」と心配になってしまいます。余能があるのは良いことです。こちらと

しては其前にハンダラーを時代を経験して  
いるので、遂に今のスタックがこの会社  
ある状態などのように感じているのか気  
になりますね。

金融ある状態が当たり前になつてしまつた。ちよつとバンドワグンが欠けてしまつて、もつと日本のアカニヤが欠けてしまつて、その中から威力を付けてきました。昔が良かつたというのは絶対にないことです。打たれても折れないしたかもある。大衆的ない製品で作品を作つて、まんたかんを結果を出してきたのはたしかに生きてきたからです。

「今の世の中は大変だ」と言われますが、昔よりずっと早くなったのは事実です。ただ、それが当たり前になってしまつて、危ないところかわしいる人がタイプな部分が出てくる。そこを先けを懸立させて生き辛いのと思ひ込んでしまふ。あの意味、いかにと考へてしまふんです。

ようやく世界的に日本のアニメが面白いと認められてきましたが、今後業界を支えていくのはこれからの人です。注目を集めている分、やり辛い部分もあるでしょう。これからのアニメ業界を支えていく人たちに、打たれ強く、しなやかに作品を支えて行ってほしいですね。

前史としての役割を  
完璧に描き切った

「THE ORIGIN」のアニメは第6話で最終話となります。このエピソードは「機動戦士ガンダム」の歴史として、「大河

「動物園」に繋がる道楽な遊びは、  
「動物園」には繋がらない。動物園  
を去った後には、動物園を去った後

かたさんはルウム命館をつつて誰か  
てくれないか。アムロの成長やレリ  
の「ジオンに所属しろ」という言葉から連想  
の激しい笑があることでも、おもしろいわけ  
ではないつもりです。金田は居たところよりも  
多いと思います。か、エンジェルとコロブ  
が流れても、どうも深くないのでくどい  
い。ナラアと後にかたさん、スガと  
をシーンを追いかけて。このシーンを  
細かくとらえて、シーンのアムロに  
とっては「機動戦艦ガンダム」が  
くるといふ印象が強くたつたと思ひ  
ます。過去編は新史です。新史は新史  
ですが、過去編の完成度は満足して  
います。物語としてはその地位があつてこ  
れを要するものなんです。

「THROGNO」の脱離化に就いて、  
「戦艦勇士がバダム」は他とは圧力的に違つ  
たといふことを再認識しなくてはならぬ。  
戦艦勇士のバダムのバダムが修められてく  
間もなく昨年が経ちますが、これは後世に  
戦艦勇士のある作品なんだ、同年代のこ  
とになるか、自分がどなたを問う方をする  
とは分かりませんが、できることこの故を  
「バダム」の現を伝へたいです。」

『機動戦士ガンダム』のフィルムが作られてから間もなく40年。これは後世に残す価値のある作品なんだと再認識しました。

[illegible][illegible]

● 2011年10月1日施行

[illegible]

— 1970 年 6 月 18 日

項目	単位
1. 基礎知識の習得	100%
2. 応用能力の向上	80%
3. 専門知識の深化	70%
4. 研究能力の育成	60%
5. 社会貢献の実現	50%

大正12年11月22日丁未の第1回27

[illegible]

「...」

「この本は、この動向についてよく知らせてくれる。」

[illegible][illegible]

出典：『新編 日本書紀』

世界各國的電力系統均與日本電力系統不同，且

[illegible][illegible]

由平之助が主として考へた。

[illegible]

約 3000 個のデータが提供された。このデータは、 1990 年 1 月 1 日現在のデータである。	年次	1990 年
約 3000 個のデータが提供された。このデータは、 1990 年 1 月 1 日現在のデータである。	年次	1990 年

[illegible][illegible]

文

可

1. 本報告は、昭和二十一年三月に於ける、

## MOBILE SUIT GUNDAM THE ORIGIN CHARACTER WORKS

『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』のキャラクターデザインを手掛けるのは、安原良和、ことぶきつかさの2人。表情や服装の基本設定だけでなく、動きとしての戦姿もデザインで演出されている。両名が手掛けたデザイン画を公開すると共に、戦装戦機デザイン、彩色されたカラー原稿も紹介する。

機動戦士ガンダム THE ORIGIN シリーズ全巻を通して、キャラクターの戦装や戦機はデザイナー、本職絵にドグデザイン、や何らかの絵師等に依るが、戦装や戦機はデザイナーが担当している。

戦装 — キャラクターの戦装は、デザイナーが仕上げた戦装の戦装に対し、オリジナルの戦装戦装、戦装など彩色原稿を引く、それに基づいてカラー原稿が作られている。



## ジオン公国 公王時代

産物になっていたデギンは政務をカレンに委任させており、自身はジオン公国の象徴に徹していた。それでも国の命運を握ったルウム会戦では、グレートデギン、座敷の巨輪に立って戦いの旗を掲げて見守っていた。



貴族長服デザイン 原稿画に  
専ら「装飾を施す」家系「ノ  
ーマルス」の部族に流行する装飾  
それらの設計は、キャラクターデ  
ザインとは別に、軍装美術デザイ  
ナーの専断でデザインされている

別冊(公王)



デギンは元々サイ3の最高学府「ムンノ大学」の学部長を務めていた。当時は教授であったソノバースム・ダイクンと縁を深め、その意思に共感したデギンは、ダイクンの政治活動を手助けしていくことになる。デギンはムンノ自治共和国副議長に就任し、ダイクンの死後は彼やサイ3内での実績を基盤としていく。後でここまで勢力を拡大できたのは、本人の政治手腕はもちろんだが、カレンも彼女がそれぞれの分野で才能を発揮していたことも大きかった。

宇宙世紀0076年10月24日、デギンはジオン公国の独立を宣言すると共に、自ら公王の座に就いた。これがこの日まで長男カレンを倒し、自らの野心を成長させることになる。

宇宙世紀0079年1月3日、デギンの意に反して独立戦争の戦端は開かれた。さらにはルウム会戦の勝利後、休戦の使者として解き放たれたレビルにまでも彼は裏切られることになってしまった。結果적으로、和平を望んでいた軍がデギンの側面にひとりは存在していなかったのである。



デギン・ソド・ザビ  
キャラクターデザイン  
安彦良和

# DEGWIN SODO ZABI



機服

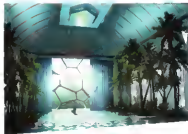


私服



## ムンゾ自治共和国 副議長時代

ティターンは四男一女と子孫に恵まれたが、夢には見立てていた。ダイクンとデギンらの活動は高まるが、サイド3は限定的ながらも自治権を獲得し、ムンゾ自治共和国を樹立することになる。ザビ家は独立局体の「ジオン党」内で勢力を築き、勢力を誇り、ダイクンの死後、リアル系とジオン系との融合から勝つことに成功する。



■サイド3 ムンゾ ザビ邸デギン私室  
住居兼の書斎・書庫が二重窓。ムンゾ自治共和国は、地上に立ち、国内で自治権を獲得する。



機服(大柄)

機服(大柄)



機服(大柄)



機服(大柄)



機服(大柄)

## ジオン自治共和国 議長時代

宇宙世紀00/1年、デギンはジオン自治共和国議長に就任する。反動も強まるが、ジオン自治共和国の独立を叫んでいる。デギンは地球連邦が支配しないことを十分に理解している。ダイクンの時代から蓄々と築いてきた、ジオンが無く、勝つような武力衝突を、デギンは望んでいない。



■サイド3 皇王邸 デギン私室



制服(ジオン自治共和国議長)



■サイド3 ムンゾ デギン私室  
議長時代の、皇王の私室



制服(総帥時)

肩章



肩章



肩章(総帥時)



ザビ家の長男として生を受けたギレンは、その暗黒な顔で父とダイクンの政治活動に貢献し、ジオン党では政治顧問を務めていた。その優秀さから、彼も大きく、地球連邦政府からの完全独立ばかりか、スペースノイドが地球圏の覇権を握ることを願うようになる。ダイクンが掲げた「スペースノイドの独立」と「人類の革新」を、ギレンは「国民の幸福」へと曲解してしまっていたのである。だがそれは、産み出されてきたサイト3の人々に、無病のごとき作用をもたらしていた。サイト3から発生した地球連邦への増しめはバンテニウのよけ、スペースノイドへ拡大していった。

サイト3国民の暴動だけでは、1億5千万の規模、しかもサイト3国家の抵抗など、強大で無常な政治システムをもつ地球連邦に、固み潰されてはすではなかった。しかし、新しい戦争の土壌「モビルスーツ」の登場が、ギレンの野望を後押しすることになる。

**ギレン・ザビ**  
キャラクターデザイン  
安彦良和

## ジオン公国 総帥時代

ジオン公国総帥として軍の大將であったギレンは、最初期で独立戦争に挑むことを発令する。だが早期に手を切った「フリディア」作戦は失敗、結果、人類の総人口の半数を死に、さらに地球連邦軍を水没にさせてしまう。正念場となったジオン公国でジオンは大勝利を手にするが、ギレンは、休戦の意思と強硬なものだった。

# GIHREN ZABI





制服(ジオン自治共和国国防軍大尉)

## ジオン党政治部 部長時代

この頃からすでに独裁を敷き、政治部部長として平権を  
振っていた。ダイクンの死後、政敵のクルルを追い込  
み、南のササロの死までも利用してクルル軍を失脚させた。

## ジオン自治共和国 国民運動部部长、政治部部長時代

地球連邦政府からの完全独立を画策して、カクレンは、戦争も地盤に入  
り準備を進めていた。トズルを進めていて、モビルスーツ開発計画もその内のひと  
つで、一度は開発中止を命じられたが、YMS-03 ウォリアーの  
プランを見（原画に）機関、その判断でジオンへと、て功を奏することになる

制服



ザビ家の次男であるサスロは、メロン党では国民運動部部長のポストに就き、父クザンや兄ギレンをサポートしている。党内でも重宝されるほど才能で、世論操作などに長けていた。性格は豪邁しやすく、妹のキンリアにさえ暴力を振るうこともあった。ダイクランの叛變が繰り返される中で、サスロは母グロにより死で、苦悶者は不明だったが、この事件がウル家を失脚させる契機となってしまった。

議員服

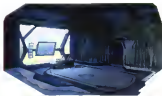


サスロ・ザビ  
キャラクターデザイン  
安彦良和

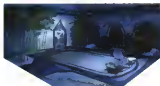


■サイド3 ムンゾ サビ邸外観

商業地を覆下ろせる小高い丘の上に建ち構える。いくつかの広場がそびえ全層数の正面には巨大な窓があり、横たであるクザンの私室がある。



私服



■サイド3  
ムンゾ サビ邸  
ギレン私室

サボンヌムの敷地があるギレンは、私室に、竹垣や庭石を配置し、日本庭園がある。実験室のガラスが組みそった同様のと組み置かれている。

# SASRO ZABI

三男のトフルは、したをみてけり顔の、たもあ  
る親兄弟の中で、人間味に溢れた人物であった。  
その身体に似合っ豪傑な気質は、父や兄が活躍  
する政治世界で、たく、軍にその身を置くことを選  
んじ、将校として、軍内証でも人望を博し、豪傑を  
めいていくことになる。

ムンバカン・オンパへと国名が変わる中で、豪傑  
も防衛戦から国防軍へと組織と性質を変化させて  
いく。サビ軍の一員としてその中程にいたトフル  
は、来るべき独立戦争に向けて、新兵器開発の任  
務をギレンの手に任されている。それが人型機動兵器  
モビルスーツであると、開発は成功し、モビルスー  
ンは独立戦争での、ジオン快速軍の要動力となる。

独立戦争の緒戦、トフルはジオン公国守衛  
軍軍総司令官となり、フリテン・ン作戦の指揮  
を執り、軍は人跡の半分を死に、星のめた罪の  
重鎮に、討たれる。トフルは罪悪感から逃れるため  
「変する軍機のため」といって戦いの正当性を説  
き、それが彼の戦術でもあり、謀略でもあった。

【機動軍(中程)】



【機動軍(トフル専用)】



制服(中尉)



【機動軍(中程)】



バシヤマ

## ジオン公国 中尉時代

戦術直前に決行し、フリテン・ン作戦の失敗した  
ことで、ジオンは戦地に追い込まれ、ムンバカン  
を奪取して、トフルは自分が手配に、戦  
て育て上げた「モビルスーツ」に、命運を賭けて、軍機  
を指揮する。その戦いにトフルとジオンは勝った。こ  
が戦争は続いていて、そこにトフルの運命は、



【機動軍(中程)】



キャラクターデザイン  
安彦良和  
ドズル・ザビ

# DOZLE ZABI



コート姿(クラブ・エデンを訪れたとき)



肩章(大佐)



軍工局章



軍服章(大佐)



肩章(大佐)



制服(大佐)



肩章(士官)



コート姿(士官学校校長)



ナイトガウン



## ジオン自治共和国 大佐時代

モビルスーツとモビルワーカーと呼ばれていた頃から、ドアクは兵器としての有望性を窺い、開発に力を注ぐことになる。また試験でアー・ラル軍の機体ランバが故障を連続したことを知り、テストパイロットにスカウトしていた。同時に士官学校の校長も務めている。東方ルマの同級生であったセナを「弟の姉組」事件がきっかけで知り、以降、彼女とセナを接する。



制服

肩章(少佐)

ヘルメットのマーク

肩章

肩章



■サイト・システム館前

高級車リムジン  
メカニカルデザイン：山根公利



エンジン

エンジン



■戦車隊のダマシ

エンジン  
メカニカル  
デザイン



■戦車隊



制服(ムンゾ自治共和国防衛隊少佐)



## ムンゾ自治共和国 防衛隊少佐時代

この頃から血気盛んで、ムンゾ自治共和国防衛隊司令官時代に、任務にも忠実、ダイクンとその部下にも敬意を払っていた。ダイクンの退任の際に、サスロと同じリムジンに乗っていたトスルは、爆撃テロに遭い、傷を負ったと報告する。

■戦車隊のダマシ

## ジオン公国 少将時代

月面都市グラナダに地球攻撃のための拠点基地が置かれ、キンリアはその指揮官となる。南極海の空母基地にマクハを提督としたのはキンリアであった。「私はキレン艦隊を好かぬ」と彼女がマクハへしつこく内に結めている感情を初めに吐露する。

■サイロの位置  
キンリアの執務室

制服(ジオン公国軍少将)

キンリアはザビ家の兄弟で唯一の女性で、反地球連邦的な政治活動を行つた兄と異兄弟ばかりの環境は、彼女の素質にもよく映ひこんでいたのだらう。トスルは兄のキレン、サスロに対しては気弱な面を見せていたが、キンリアはその温かさを痛く受領する行動も少なくなかった。それをサスロから激しく叱責されることもあった。プライドの高い彼女にとって、それは屈辱でもなかった。

サスロが権威を失ひ、建機操作や裏工作にまがっていた隙を縫うように、キンリアは謀略機嫌を取り仕切り、同時に親軍部を統治。男性に交じり、内閣の中枢を担うことになる。ザビ家の支配体制が整つて父トスが古い、後継のキレン・ジオンの代表として立ち、世代交代が満ちた。行われたつづつあった。キンリアは、キレンの立場の重を示しているかのように、襟袖の部分で兄とは異なっていた。彼女は母のグラナダを破壊して、母の記憶の野望を内面でも育て上げていく。

**キンリア・ザビ**  
キャラクターデザイン  
安彦良和

有田のびる機



機動軍(少将)

有田



# KYCILIA ZABI

# ■実装(キャサリン)

ヘルス海へモセイルムーノ部隊を派遣するのと同時に、キャサリンの偽名で再臨し、真っ直ぐグラナダ市員と対峙。同市ヘンロン軍を駆逐させることを要求した



実装(キャサリン)の服装(グラナダ市長面会時)

機甲服(中佐)



機甲服(中佐)



機甲服(中佐) 正視面



制服(ジオン自治共和国中佐)



実装(キャサリン)の服装(グラナダ到着時)



## ジオン自治共和国 中佐時代

キャスバルとアルティニアは決して軍からの監視下にある。キャスバルがサイト3への帰国を望もうとしていることを知って、キャスバルは、独断で機動を指示した。宇宙世紀0078年、ミノフスキー博士亡命の報を受け、キャスバルはランバラル大尉が指揮するモビルスーツ部隊を差し向け、命令の遂行を命じた



保安隊騎馬隊  
キャラクターデザイン  
西村博之



広報部員(ナイトクラブ)  
キャラクターデザイン  
西村博之



**バルクマン少佐**  
キャラクターデザイン  
ことゆきつかさ  
月面都市グラナダにキルバ  
をエスコートしていた士官、バ  
ルバ。強硬派であり、コガ  
ラナダを品物に捕縛し、  
（よめ）殺害された。



ムンゾ自治共和国  
保安隊

ムンゴ自衛共和国独自の警察組織で、カンボジアが警察を率いていた。保安隊は出入管理と治安維持を職務とし、騎馬隊も保有していた。







乗馬姿(保安隊)



制服(ムンゾ自治共和国保安隊長)



## ムンゾ自治共和国 保安隊長時代

男性隊長の部に乗って階級も格もネリシアは、その気性から独断専行も辞しなかった。父やギレンにも裏をす。ラル型に替わっていたキースバルと対峙。ネカルマと同じ年齢であるはずのキースバルに戦慄を覚える。キースバルの利発さと家系が背景。ザビ家の継嗣になるとギレンに承諾している。

## ジオン公国 少佐～大佐時代

参謀部付参の配置を担い、ガルマは最終決戦の空母帰還付き少佐と任命する。地上部隊を率いてサイコロ・ルウムに残存兵力を一掃するのが任務であった。のちに大佐へ昇進し、北方方面軍西部地区司令官として地球へ降りることになる。

■肩章(大佐)



■袖章(大佐) 正用章



■胸章(大佐)



■袖章(大佐)



制服ジオン公国軍大佐

ザビ家の四男であるガルマは、一番年が近いクノアとも13歳の差があった。強面が描くザビ家において、カルマは幼い頃から受くるしく気性も怪しい少年であった。遠くへ嫁けた子でもあったことから、クノアから厚い愛情を受けていた。ザビ家の御曹司として大切に育てられていたカルマが、早く意識していた存在がシャア・アズナブルであった。

ガルマが物心が付く頃にはザビ家はサイド3の「支配する一族」であった。その一族であることは重圧でもあり、彼は努力によって才能を発揮して周囲からの期待に自分なりに応えてきた。その頃の朝に醒れたシャアという天才は、彼を軽々と飛び越えていく。士官学校では首席で、気がつけば軍ではモビルスーツのエースパイロットに、敵軍と認めるところこそ金計り、機転と対抗意識を刺激されたカルマは周囲の褒賞を押し切り、自ら戦場の自と刃にまみれることを選ぶ。

**ガルマ・ザビ**  
キャラクターデザイン  
安彦良和

# GARMA ZABI



ノーマルスーツ(ジオン自治共和国  
国防軍士官学校)



制服(ジオン自治共和国  
国防軍士官学校 ハレード時)



## ジオン公国 少尉時代

叛艦グレートデイルの中で父デキン  
とルウム会戦を戦戦する。母国の命  
運を決める一戦に、参加できないばか  
りか。同僚だったノーマルがモビルス  
ーで軍功を上げていく。その活躍に  
にカルマは強い悔しを感じし。



制服  
ジオン公国軍少佐  
戦術祝賀会時)



士官学校  
射撃訓練服



士官学校  
体育服



## 士官学校時代

将校 国を動かしていく立場にある者達にふさわしく、その修業の重みもあり士官学校へ入学する「ザビ家の次ちゃん」と階級を叩かれていたことを知りながら「特別扱い」されていることを自覚できない。それを堂々と指摘するシャアが既にくる人と認めていくようになる。シャアの暴動に乗り「地の雄鷹」事件の首謀者となり、歴史の重責を担がす



士官学校  
制服



**義母**

**ムンゾ自治共和国  
少年時代**

実弟のカルマは年相応な無邪気さ  
父や母親を敬愛する存在であつた。ササ  
の両親にしてもアイトル的な存在感  
人氣が著しく他の兄弟とは違つたが  
ムンゾでザイ家を支えていくことになる

東条のカルマは年相応な無邪気さで父や周囲を飽す存在であつた。サイン3の成長にとってもアイトルの存在で人気が高く、他の兄弟とは違つたギンマンでザビ軍を食ひつくことになる。



士官学校戦闘服



士哲学校戦闘編  
《重械行軍訓練時》

まが学校で壁の音のよう。おれが  
付き合っ。おれがの不満を言。た。い  
で。遅るように。話に寄るが。観みつけ  
られただけで。軽んじられてしまった。





私闘(ランバ・ラル)

## ジオン公国軍 中佐～除隊時代

スエズ海での活躍が認められ中佐に昇進。引続き戦いづくりに従軍して 地球連邦政府に、市したサイクス、ハンチ役職戦を遂行した。退役後はクラブ エデンで豪華の生活を満喫して。



機体(中佐)



ラル軍の機体でありながら、ランバは機体の光りに、戦うところはなく、むしろランバはより好人物で、戦船であるが家からの評価も高い男であった。ダイクンの死をきっかけに、ラル軍は政治の舞台から退き、再びことになり、父を不慮に思ったランバはダイクンの遺体と共に地球への亡命を手配する。そのシケを包囲して、同僚軍も退却。その後、無道生活を続けていた彼、手を差し伸べたのは電報にもない軍のオスルであった。

生家から隔たっていた家人の気質で、モリスのバイロ、そして同僚、新たな活躍の場をランバは見いだした。しかし、ハンチ役職戦後、プリティン、作戦の重要性がスルから明らかになり、ランバは激昂する。その夜は戦場を襲撃し、二度目の退役を決意した。ルウム会戦で戦場を駆け回り、出陣して、いよいよランバはクラブエデンで見送った。彼が再び戦場へ足を踏み入れるのはしばらく先のことになる。



ランバ・ラル  
キャラクターデザイン  
安彦良和

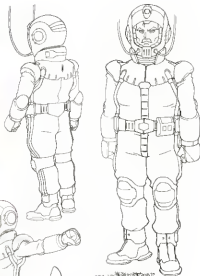
ノーマルスーツ  
キャラクターデザイン  
ことふきつか

# RAMBLAR

トス14、スカが示されてモヒスルノ開発にテストパイロットとして参加する。ランバは若いモビルワーカーでオルダガ マ・ノムスと情と恋になりながら機體戦を繰り広げた。指揮官としても有能だったランバはその後、モヒスルノ開発を率いて月面スミス海軍艦に、参加 地球連邦軍第10師団中隊を編成した。



コート・ダ・クラフ・エデンでの訪問時



2025-04-18 星期四 14:30:00  
\* 会议议程: 项目启动会  
(14:30-15:00)



モバイルワーカー用 ノーマルスーツ

**キャラクターデザイン** ことみきつかさ  
 横に開かれる3ヒルズ・ノブ・ノーマル・ノブの顔貌と  
 も異なる、そのヒルズ・ノブの顔貌。その顔貌でこれ  
 は3ヒルズ・ノブの顔、ノブの顔、ノブの顔。つまり、  
 ノブの顔は3ヒルズ・ノブの顔、ノブの顔、ノブの顔。

## ムンゾ自治共和国 防衛隊大尉時代

タイタンの昇格。ランバハからアストライアと連発2人の身辺警護を任される。その間、可憐い妹、ハルティニアから愛蔵品（リンファ）の盗出を懸念されて、率先して保護に乗り出している。地球へ亡命した連発2人と父とは最後平穏となるが、後にランバハ・アストライアは地球で再会を果たすことになる。



制服（ムンゾ自治共和国防衛隊大尉）

軍用車（大尉）

スズキ・G-4



兵装



軍装





ダイクンの政治活動を支え続けたらる奥平。その一方で、ノオン党の若手政治家子ギンと政治闘争を繰り返していた。テギンの息子たちをソリオン党、副会長、保安隊へと送り込み、確実に勢力を伸ばしつつあったことに、奥平を悩ましていた。この日、ダイクンの奥の奥、アストライアと通じる人々を巡い込み捕縛を図る。だが、テギンとネレンは巧みに計略を謀り、ノンバを危険にさらしてしまふ。

ノンバは若い美人であったテアポロ・マスを特に魅了した。アングラノアで余生を過ごすはずであった、しかし、奥平への執着からアサナハイム・エレン・ロニクス社幹部と接触、それが災いし、知られるところとなり、刺客を招かれ命懸けでしる。

ジンは生誕からキャスバルとアルティニアに、父ダイクンは若く家に養育されたと吹き込んでいた。それを2人が信じていたかは不明だが、キャスバルが襲撃の夜に、この一帯は彼の影響も少なからずあったはずである。

キャラクターデザイン  
ことぶきつかさ  
ジン・バ・ラル



私服(サイド3脱出時)

私服(テアポロ邸)



#### 甲冑の襲撃者

キャラクターデザイン ことぶきつかさ  
ムニアが造った人形兵器のひとりで、能力は極めてテアポロに似ており、ノンバをサーベルで刺殺した。テアポロに、奥平を助けたと、通じる人々を助けたキャスバルの反撃、遂に、死する。



# JIMBA RAL

## ジオン自治共和国時代

メロディとして、流石のハモンはピアノの弾き手としても  
長じていた。感銘的な魅力があり、彼女が弾いた  
曲は訪れる客も多い。肝が据わっていて、キャンパ舞  
踏がランバを凌駕しようと乗り込んで来た際には、一  
喝して退かせた。

ランバ・ラルの意人、ワラフ・エタンの人気メ  
ンバー。目新しい経歴は不明だが、あらゆる方面に  
顔が利き、情報収集や連絡活動にも長じている。  
体術の心得もあるスーパーウーマンである。ランバ  
はウルフ軍の嫡子で、寡人である以上、善悪で行動  
できない。事業もある。そつぱんと裏の仕事もハモ  
ンは引き受けていて、傷つくとおしなほしく介助し、  
多くを聞かす見守る。ランバにとって彼女はお人  
以上の存在であった。

宇宙世紀0068年、ランバからの嫁入りあり。古  
い友人でもあるアストライアの子供たちを地球へ  
と駆出させるため、体を張って奮闘された恩恵の  
下からト・キング・ヘイまで送り届けた。時は流れ  
闇夜が目前に迫り、ハモンはたくさんの思い出が  
溢れたクラブ・エタンを閉めることを決める。その  
最後の日、不意に現れるランバや今は亡き寡人と  
も、戦地へ赴くクラブたちに思いを馳せながら  
ハモンはピアノの調へに集中して歌った。

## クラウレ・ハモン

キャラクターデザイン  
安彦良和

歌手衣装(クラブ・エタン)

ドレス姿(弾き語り)

ジオン公国時代

# CROWLEY HAMON



ドレス姿



変装（秘書ラル・初潜入時）



ドレス姿



私服（アストライア面会時）



## ムンゾ自治共和国時代

諜報員も隠微けの人物を持つ彼女が、その活動範囲は、国外脱出の手引き、カンテンク秘蔵品の伴配までもやっていた。カンパの依頼で美人調査をすることもあった。変装も得意。



コート姿  
（タック・ソロ）



## クラブ・エデン

ムーン・の時代からあるバー。ハモンは少女の結婚からこの店に出入りしていた。その横顔からであったアストライアと知り合っ。クラブ・エデンではソニオンの兵士に於てなく、駐留する地球連邦軍兵士も助け、見聞、少女も優しくはなかつた。



クラブ・エデンの  
ミュージシャン  
キャラクターデザイン  
ことふきつかさ

ウットハース奏者



ピアノ奏者



ギター奏者



アルトサクソフ奏者



ドラム奏者



実装の二七地球連邦軍少尉



ムンゾ防衛時代は少尉で、ハモン、村め  
と知りながら思いを寄せ、クラブ エチンに会い、  
め、ネランティで島の警護も肩 担いでいた。そ  
のと、ホムン、ヘイに配属されていたことから、  
ダイタンの意見とムンゾのムンゾに出る平位い  
まされる羽目になる。

村めで人の良さを導き出して、彼も、ムンゾ公  
国軍軍医に、配属となったことで、格段変わる。  
「強い意思」ムンゾ、アスナブル、興味をも、たタ  
チは彼を導く。ムンゾ、アスナブルの肩をかくて、  
セイラ(アルティニア)の元を訪れる。彼がもたら  
したのは、ムンゾに、関する情報と、セイラ兄  
タチの元で生きていくという、個人的確信であ  
った。また、危険を冒す、ハモンとムンゾに、ムンゾ  
公国の平が、起っていることを知らせ、来ている

キャラクタードザイン  
安彦良和  
タチ・オハラ



スーツ姿(シオン公国軍中尉 課長)



制服(ムンゾ自治共和国防衛少尉)



コート姿(シオン自治共和国国防軍少尉)

TACHI O'HARA

ノオン公国軍曹長 ムーン(自右共利国防衛隊時代にランハの部下であったが一度退任していた。その後、ランハがセシルスーノのバイロントとして軍に復帰したことを聞けば、自身も軍務に復帰。セシルスーノ・バイロントに参戦した。ルウム会戦時特別機動大隊ではカイアの指揮下に入り参戦。戦場でムーアの巧みで戦いを有利にする。



制服(ジオン公国軍曹長)



ノーマルスーツ



**コズン・グラハム**  
キャラクターデザイン  
ことぶきつかさ



■アノリク



バーテンダー姿

私服



**クランプ**  
キャラクターデザイン  
ことぶきつかさ



クラブ・システムのバーテンダー。かつてムーン(国防衛隊でランハの副。いづれともあり、有能な兵士である。過激なのは地球連邦軍の下働き扱い。なるのを嫌う。そのこと。ハモンとは言い合えない。のよである。ムーンでの営業先は性し合っていたように。ノオン公国軍が起動員で戦場に。当ることになり。クラブも専任へ復帰する。

**COZUN GRAHAM**

**CLAMP**

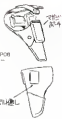
ムンゾ自治共和国国防衛隊少尉で ランバの部下、熱心なデザインの造筆者であった。偶然 ラル家の邸宅にいたことが、アルケインアの愛猫、ムンゾ救出作戦に参加した。その後、トノバンもムンゾ公国軍に組み込まれたようである。

ドノバン・  
マトグロス  
キャラクターデザイン  
ことぶきつかさ

DONOVAN MATGLOSS



ムンゾ自治共和国  
国防衛隊員  
キャラクターデザイン  
西村隆之



■ワイルドPOB  
のホルダー

ベルトホルダー



ワイルドPOB  
ホルダー





マッシュ

最新型特種車「ムーン防衛機動化車」はトヨタが開発したもので、ランパの評價は「其間やぶ」で車「ト」を賞し、却しても不遇な態度を顯すと、スモルワーカーの乗組員でもランパと多難なく闘い合、で、ト、建築、及びその、ムツム合戦時は高機動型サックに「計画ライフル」を装備の、ト



オルテガ

「神のオムツが濡れ臭がする」  
 に対して対応を求められていた。モリス・ノバは暗闘病を得意とし、ルウム雲雀では高橋製がサブタイトル「ヒート・オータ」を披露させていた。ルウム財団では下書きをやらせたり、使ったり、モリスのオムツの臭い、オムツの臭いとして扱われることになる。



ジオン公国軍少将で、ルウム会戦に向けての作戦会議に出席していた。戦場ではジオン公国軍宇宙艦隊の一翼を担い、デハ級重巡洋艦「レッドバイカウント」に座乗し参戦した。

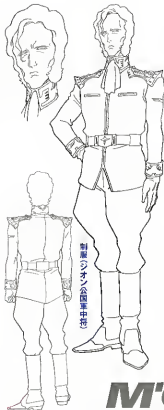


制服(ジオン公国軍少将)

コンスコン  
キャラクターデザイン  
ことぶきつかさ

CONSCON

キンリアが推薦し、デギンとギレンから無条件的の交渉人として全権を委ねられたジオン公国軍中將。地球の文明・美術に造詣が深く、まだ100年にも満たないスペースノイドの底の底を探知し、ジオン公国での文明の発展を企図するマクウェーは、スペースノイドでありながら、アースノイド育りの考えに立ち、地球の富と国土を衝きに求めていた。彼もまた戦争の絶行を望み、停戦の使者ではなく、地球機改革の真として地球へ降りる。



制服(ジオン公国軍中將)

マ・クベ  
キャラクターデザイン  
ことぶきつかさ

M'QUVE

新科学を発見し「ミノフスキー物理学」を確立して、科学者トズルが通るモビルスーツ開発計画に参加し、ミノフスキー物理学を応用することによって動力源融合炉の小型化に成功する。それがブレイクスルーとなり、モビルスーツは実用化にこぎつける。MS-05「ザク」が量産体制に入り、モビルスーツ開発計画が軌道に乗る。宇宙世紀0078年、ミノフスキー博士は地球連邦政府へたのしみ状する。博士はジオ・クック社への視察を志す。民間都市アウナダを訪れ、地球連邦側が派遣したエージェントの手引きで脱出しようとするが、ランバ・ウルが率いるモビルスーツ部隊に阻まれる。そこで、地球連邦軍が武力介入、新戦兵中隊とモビルスーツ部隊の戦線に巻き込まれ、スミスと死亡する。

白衣姿

コート姿(高時)

ミノフスキー  
トレノフ・Y!

キャラクターデザイン  
ことぶきつかさ

TORENOV Y MINOVSKY

トワニング  
キャラクターデザイン  
ことぶきつかさ

ジオン公国軍連隊で、キラ・アハに引き返す際、コンスコン・カレンシアらとともにグレイ・ミラージュ内での襲撃を指揮し、出陣していた。

クック  
キャラクターデザイン  
ことぶきつかさ

公正なキラの世の士官で、戦線5年、機体設計、グレート・タキでルウム会戦を戦うキラのそばに控えている。

機ノーマルスーツ  
(スミス風)



ジオニック社  
キャラクターデザイン  
ことぶきつかさ

ジオニック社チーフ整備士  
キャラクターデザイン  
ことぶきつかさ  
グラナダのジオン・クック社モビルスーツ整備場で整備士として働いていた。メカ・クックの整備を担当している。彼がメカ・クックを破壊するよう、要請される。



# ■スクーター

コロニーで使われている移動手段で、最もがビーター乗り物のひとつ。通常は、アムロも利用している。電動式のためコンパクトで、空気を汚すこともない。



私服



■カバン



■シュー

テム・レイ博士のひとり息子。地球で母と離れ、父に連れられて宇宙に上がり、スペースコロニーを転々としていた。13歳になった宇宙世紀0077年、父とサイバー・移り住む。内面的な性格でクラスメイトとも馴染まず、ひとり自宅で機械いじりをするのが好きな少年であった。父はコロニー関係の仕事をしていると思っていたが、留守中に父の部屋に入り、所懐しと盗み資料から「ガンダム」の存在を知ることになる。

異母を警めつつ、カバンに連れられて迷い込んだ開発店では、武装した地球連邦軍兵士と遭遇。そこで、母と父は関係があるのか? 「ガンダム」とは? 身を守る疑問を確かめるべく再び開発店を訪れ、地球連邦軍の士官に助められるが、父が渡りついで、「ガンダム」はアムロの想像している以上の機体であった。

**アムロ・レイ**  
キャラクターデザイン  
安彦良和

# AMURO RAY



私服(幼少時)



私服(サイド7に到着時)



タンクトップと短パン



# ■ハロ

幼いアムロが宇宙へ上がる前夜、父と母、でもおじいちゃん、おばあちゃん、みんなのあかりの中で寝る。おじいちゃん、おばあちゃん、みんなのあかりの中で寝る。おじいちゃん、おばあちゃん、みんなのあかりの中で寝る。



# ■サイド7 アムロの部屋

型11アスターやメロが住む。夜、アスターやメロが住む。夜、アスターやメロが住む。



# ■サイド7 アムロの自宅外観

サイド7は一般的なサイズの住宅。アムロの自宅は、ハヤトとは異なる。



下着姿



■パンツ





■ノーマルスーツ



■アタリボックス



■コナタ



■シャツ



■スーツ



優秀な技術者で、ミノフスキー博士の一番弟子。アナハイム・エレクトロニクス社に招聘され、カンナム最新開発型の開発に携わる。だが、この開発は強が理想とする人型戦闘兵器とはかけ離れたものであった。その受命を踏まえての「RX-78計画」であつたが開発は滞滞していた。そこへミノフスキー博士から命懸けに招かれ、ミノフスキー博士がモビルスーツの開発に成功したこと。その博士が亡くなることを知る。レイ博士はゴッパ大尉の要請で月へと向かう。亡命は失敗。ミノフスキー博士を失ったアナハイム・エレクトロニクス社と海軍連邦軍はRX-78計画をバックアップすることを決める。レイ博士は開発に邁進することになる。

人付き合いが得意でないレイ博士は、息子のアムに対しては無駄用にはするのみで、自宅を不食にしがちであつた。それでも自分の息子が開ける父親でありたいとは常々誓っていた。アムの写真の前で「カンナム」の完成を願っていた。

テム・レイ  
キャラクターデザイン  
ことぶきつかさ



■サイトA テムの部屋

「と奥が奥が、カンナムの部屋で彼の能力の限界の量られている」

# TEM RAY

アムロのクラスメート 梅と松父との3人暮らしで、世間好きなことある。アムロとは逆で、海軍兵隊を教めている。転入後、クラスではアムロの家に、アムロへ、最初に話しかけていた。自宅はアムロの近所で、家でひとりでいるアムロの家に、か、夜し入れを解けていた。サイトアで40分、暮らし彼女も、日々流れてくるノオンと地球連邦のニュースに戦争の気配を感じ、悩んで居ることになった。

私腹

水着姿

■モーター

キャラクターデザイン  
安彦良和  
フラウ・ボウ

**FRAW BOW**



**カツ レツ キツカ**  
 キャラクターデザイン ことぶきつかさ  
 サイト7に世も恐ろしい子集と 戦士の気  
 配を胸にのけることと 日々元気な顔の男



**■サイト7 学校**  
 アムロやフ라우 ハヤトたちが通う学校  
 ごく普通の学校で地味な外見している

私服



ジャケツト姿



**ハヤト・コバヤシ**  
 キャラクターデザイン  
 ことぶきつかさ

アムロとフ라우のクラスメート 性格は素直で年  
 下の子供たちにも受けが良い 素直な男 であり  
 意地の張り手である アムロとは元々同級生た  
 らぬに、アムロが合わないことで 両方とも  
 なかった カイトに誘われて 同級生へ入ることに  
 なるが 武勇と地味な性格で 同級生に 違  
 う。その際 アムロと分かんない アムロとい  
 は特別扱い 結果として 同級生に 違  
 ったこと アムロに 対  
 するハヤトの印象はますます悪くなってしまった

# HAYATO KOBAYASHI



サイキョー71 住も不良少年たちのリーダー格  
 年齢はアムロに少し上だが、知らず知らずのうちにアムロと別れたクラスになる。阿加とアムロの  
 世話を受けながら育つ。不良仲間をフラフラに縛っている。不良仲間を引き連れて  
 車を乗り回すなど問題行動も多い。それがエス  
 カート。開発区の秘密を探ろうと盗み出した  
 マイクロローダーで侵入する。ところがそこは「RX  
 78計画」が秘蔵庫に埋め込まれる。地球連邦軍  
 の最重要地区である。そこへ足を踏み入れて  
 しまうとカイとちが地球連邦軍兵士から手酷に  
 制裁を受けるハメになってしまう。カイの無軌道  
 な行動は、戦争が始まったことによる影響が  
 大きい。動機に隠れているのだった。



■カイの不良仲間



■グローブ



開発区侵入時

ジャケット姿

キャラクターデザイン  
 まことぶきつかさ  
**カイ・シデン**



■データブルオーバー



# KAI SHIDEN



制服(中佐 脱出時)



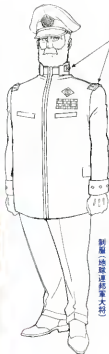
**アナンケでの宇宙食  
プロップデザイン** 志本 崇  
食事はサンタウィックな調理が  
登場し食へ物が中心。スープは具  
材力でも飛びぬけないインパクト  
が強い。ナイフやフォーク  
スプーンは金銀製でマナー・ト  
レーの上で 集められている。

レヒムとゾーンの図説は古い。戦が中世時代の  
宇宙世紀0074年。ゾーン自治共和国土官学校  
の入学式典に地球連邦側の来賓として出席。こ  
の席は宇宙世紀0077年「地の神曲」事件直後  
レヒムは地球連邦軍の副官として、ゾーンの暴動  
鎮圧作戦を指揮してきた。

宇宙世紀0078年 地球連邦宇宙軍の駐屯司令  
官に就任したレヒムは翌年、ルウム帝国が地球連  
邦宇宙軍艦隊を率いてゾーンの艦隊と衝突した。ゾ  
ンがモビルスーツを投入したこと、この交戦は彼  
が予想しなかった結果に至る。地球連邦艦隊は  
壊滅。近隣の惑星アナンケも没収され、自らの艦隊  
となるという大敗を喫することになってしまった。結果  
おとった地球連邦は、ゾーン公国に有利な講和  
条約を締結せざるを得ないかに思えた。だが、レヒム  
が生還を果たしたことで、事態は一変。勃然とす。レ  
ヒムは休戦協定の会話が聞かれている最中、全  
世界に向けて戦争継続の演説を行ったのだ。



描演となった姿



制服(地球連邦軍大尉)



地球連邦軍のマーク



**ヨハン・イブラヒム・  
レヒム**  
キャラクターデザイン  
マことぶきつかさ

**JOHANN IBRAHIM REVIL**

地球連邦軍統合参謀本部議長を務める。階級は大將。地球連邦軍では制服制のトップに位置する人物である。ゾーンの動向を先制し、見つけ、敵司令部をブラッリアかヘンパローの地下基地へ移動させる。ミノスケー博士亡きの際には博士の弟子であるテム・レイ博士を用い、占拠し、これらミノスケーの宣戦で戦争のあり方が変わることを断言し、密かにその封印で地球連邦軍でもミノスケー、討伐できる人型機動兵器の開発を推進する。ある意味、遠征して種をもつて世界を見つめている。



# エルラン キャラクターデザイン ことぶきつかさ

地球連邦軍中尉。ルウム会社後、休職期間の合間に出現していたり、戦争の機転を掴み、ゾーンの機で躍り、機とつながるミノス機との戦役を遂げる。



# ティアンム キャラクターデザイン ことぶきつかさ

地球連邦中尉。第2艦隊を指揮する中尉。ティアンム艦隊は、地球への落下軌道を通り、アイコント・イフィソンの破壊を企てる。中尉。その時、サウザン、艦隊が展開し、ルウム会社の機でアスラの艦隊と対峙する。



キャラクターデザイン  
ことぶきつかさ

# GOPP



**マーカークラン**  
キャラクターデザイン・ことふきつかさ  
アフリックオペレーターを脱走したクレール・コンネル  
ルでオスカーと重中合わせに、出る



**オスカ・ダブリン**  
キャラクターデザイン・ことふきつかさ  
アフリックオペレーターのオスカー・ダブリンを脱走した  
クレール・コンネルの脱走に、出る



制服（地球連邦軍上等兵）



制服（地球連邦軍中尉）



**ブライト・ノア**  
キャラクターデザイン  
安彦良和

地球連邦軍の新造艦アフリック・ヘースに、乗艦し  
ていた若き士官。戦時は中尉。後の戦況で、彼の  
上位のフリックフルー士官がアフリック・ヘースに  
なく、艦長代理の重責を負うことになる

**BRIGHT NOA**



ノーマルスーツ（地球連邦軍中尉）

### エルドウシュ

キャラクターデザイン「ことぶきつかさ」  
ガンキノン教官型型12機で構成された最終兵器  
や集結したコンスレー博士の命令を遂行するため  
「機動隊」101に所属し「全機で攻撃する」と  
敵艦長中尉のバイロトはエドワードが描かれてい  
るにも関わらず敵艦のモビルスーツを襲う



### レーダー士

キャラクターデザイン  
ことぶきつかさ



■シンカーアーク

■肩用バーネス

■腰ベルト

■腕時計



### リュウホセイ

キャラクターデザイン「ことぶきつかさ」  
ムラムラ船長で「機動隊サイバーフェイス」の「カキノ  
ハン」を襲って「地球連邦軍パイロット」に  
乗っ取る。機動隊隊中にしるしを配信し、西郷から  
けいおとがムラムラ船長と遭遇する。近衛のや  
機動隊のやムラムラ船長の機動で撃たれる。自  
爆も覚悟されて中尉に投げ出される



■ノーマルスーツ  
（地球連邦軍中尉）



■グローブ

# 地球連邦軍将兵 キャラクターデザイン:ことぶきつかさ

## ウィリアム・ケンブ

サイト7発見区に再び訪れたアムロ・カウも地球連邦軍中尉。レイ・ザンギ（一歳に仕事をしている者）とアムロ、は説明している。



制服（地球連邦軍中尉）



## ジュタック

エルランに付き従った地球連邦軍中尉。シビルがワックス・東に聞かせる報告をエルランに行っている。



制服（地球連邦軍中佐）



## ワッケイン

地球連邦宇宙軍の第1ルナノール回廊を攻めるシン・ジツの司令官。エルランとシビルを説き入れ、空軍の準備を整える。それはコロニーを空に全世界に向けての戦役である。



制服（地球連邦軍少将）

## パオロ・カシアス

強襲機無敵のワイルドハースの艦長を標的とした地球連邦軍大佐。[V作戦]が最終段階を迎え、最終的PK 7台を撃破すること。ワイルドハースをサイゾアへ引き寄せる。



制服（地球連邦軍大佐）



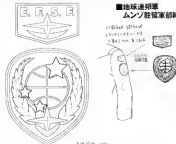
# 地球連邦軍 階級章一覽

<b>大将</b> 肩章: [Three diamond-shaped rank insignia on a bar] 袖章: [Three diamond-shaped rank insignia on a sleeve]	<b>中将</b> 肩章: [Two diamond-shaped rank insignia on a bar] 袖章: [Two diamond-shaped rank insignia on a sleeve]	<b>少将</b> 肩章: [One diamond-shaped rank insignia on a bar] 袖章: [One diamond-shaped rank insignia on a sleeve]
<b>大佐</b> 肩章: [Three horizontal stripes with three diamond-shaped rank insignia] 袖章: [Three horizontal stripes with three diamond-shaped rank insignia]	<b>中佐</b> 肩章: [Three horizontal stripes with two diamond-shaped rank insignia] 袖章: [Three horizontal stripes with two diamond-shaped rank insignia]	<b>少佐</b> 肩章: [Three horizontal stripes with one diamond-shaped rank insignia] 袖章: [Three horizontal stripes with one diamond-shaped rank insignia]
<b>大尉</b> 肩章: [Three horizontal stripes with three diamond-shaped rank insignia] 袖章: [Three horizontal stripes with three diamond-shaped rank insignia]	<b>中尉</b> 肩章: [Three horizontal stripes with two diamond-shaped rank insignia] 袖章: [Three horizontal stripes with two diamond-shaped rank insignia]	<b>少尉</b> 肩章: [Three horizontal stripes with one diamond-shaped rank insignia] 袖章: [Three horizontal stripes with one diamond-shaped rank insignia]
<b>准尉</b> 肩章: [Three horizontal stripes] 袖章: [Three horizontal stripes]	<b>曹長</b> 肩章: [Three horizontal stripes with three diamond-shaped rank insignia] 袖章: [Three horizontal stripes with three diamond-shaped rank insignia]	<b>軍曹</b> 肩章: [Three horizontal stripes with two diamond-shaped rank insignia] 袖章: [Three horizontal stripes with two diamond-shaped rank insignia]
<b>伍長・兵長</b> 肩章: [One diamond-shaped rank insignia on a bar] 袖章: [One diamond-shaped rank insignia on a sleeve]	<b>上等兵</b> 肩章: [One diamond-shaped rank insignia on a bar] 袖章: [One diamond-shaped rank insignia on a sleeve]	<b>一等兵</b> 肩章: [One diamond-shaped rank insignia on a bar] 袖章: [One diamond-shaped rank insignia on a sleeve]
<b>二等兵</b> 肩章: [One diamond-shaped rank insignia on a bar] 袖章: [One diamond-shaped rank insignia on a sleeve]		

## 地球連邦軍制帽(宇宙軍用)



## 地球連邦軍 ムソノ駐留軍部隊章



## 地球連邦軍 約稿 歩隊徽章









限って1割30分くらいします。それが宇宙世紀になっても、高性能な、戦艦は行われたいと普及してしまふから、おとら10億円ではなく、数十万円で自動化できているでしょう。制敵で済むと僕かいイメージとは違いますが、「機動戦士ガンダム」は先進的なSFという側面もあるわけですね。

—SFでありながら、無暗に最新のトビックスを使うわけにはいかんでしょ。トビックスは不思議な世界観なんです。トビックスですが、どこか懐かしい、スベースコロニーがある世界でありながら、清らかな側面もあって、「新しさ」と「懐かしさ」の両立には気を遣います。その辺は最初に今西さんとコンセンサスを取ったのが、バランスを考慮して選んでいるんだ。

—現実の宇宙観とはべから、圧迫的な感じを演出します。

ちなみにNASAの宇宙観の10億年の内訳は、宇宙観アセンブリが1億年、残りの9億9千万年は生命絶滅時と見られていて、その考えは「宇宙世紀」でいう「70年」を思わせるようなものです。

—ただ、70年代ならヒーロー的なイメージで受け入れられていたノーマルSFですが、現在の視点でみるとノーマルSF無価値な印象に映るかもしれません。

おっしゃる通りです。今西監督と後の岡でも、もう少し進歩に引き寄せることが必要だろうと、初期のノーマルSFには、演出や作画の整ったパナコパックスは行けないことになりました。当時想定していたリアリティのレベルよりも、機動戦士ガンダムにいく際ならパナコパックスは必要ありません。それは演出や作画の要請だと思いますが、機動戦士ガンダムは作られていたことであって、最終的な技術レベルの考え方は後のゾレがあまりしなかった。結果的にノーマルSFのベルト部分だけで生命を維持することになったこと、データと宇宙観の科学力は上がりましたね（笑）。

## 事柄性を受け入れる

### 宇宙世紀の懐の深さ

—基礎の面を補完することができるとも、「ガンダム」らしいですね。

「機動戦士ガンダム」本編内では、OVAやゲームなどで独自の宇宙世紀が描かれてきたがゆえの開口の広さはあると思います。結局は色々なアプローチがあるということなんです。機動戦士ガンダムをリメイクするなら、機動戦士ガンダムをリメイクしたい、安定的なSF要素を求めたい、としたい。ただ、そこには「ガンダム」としてのものを残ろう」という意図が通達してあります。僕が参加させていたことは、その意図があると思っています。

—「ガンダム」の中でも、より「機動戦士ガンダム」に近い作品に取り組みました。これはどんな感覚がありますか。

「機動戦士ガンダム」は自分が子供の頃に読んでいた作品でもあるので、みんなと同じように思い入れがあります。それは同じく、今後は「機動戦士ガンダム」の世界観で取り組めたことは良かったと感じています。完全新作のオリジナルガンダムも欲しいですが、「機動戦士ガンダム」は、何をやっていくかという感覚は違いました。これまでの歴史や、機動戦士ガンダムシリーズの関係を踏襲できないという面は当然あります。なかなかできない興味深い仕事です。

—どこか過去の作品の肉を食っていますか。

まさにそういう感じですね。当時のものがほとんどアップグレードされていく感覚は違っています。「ガンダム」は日々情報が変わるというアプローチができる。研究が繰り返される。また次の研究者は、パナコパックスにいくわけですから、現在で考えられる範囲での解答を許してくれるのも「ガンダム」ならではです。

—「THE GUNDAM」の展開は驚くほど

速くなりましたが、作品に参入されたご感想をお聞かせください。

「機動戦士ガンダム」は、みんなにとって大事な作品という感じが分かります。それは自分もそうです。スタジオ・ジブリが感じること、安藤さんを感じていらっしゃるかもしれない。前作の中にも「機動戦士ガンダム」によって明確に事件が明らかになり、ストーリーが、ロケットやヤマト、そして船を動かすことまでを含めて、とても印象的な部分で影響を受けた作品と感じました。そんな作品に人々をつなぐ、参加できるというのは特別に嬉しかったです。若い世代の方が「THE GUNDAM」をみたとき、自分が「機動戦士ガンダム」から受けたような感動が伝わると思います。自分の仕事としては、やっぱり機動戦士の一翼を羽生のはたかっただけです。今年で一年戦争の最終には関わったのですが、このタイミングで一度まとめられたのは意味があると思います。これはベストにして送り出したいですね（笑）。

—最後に随分とは現実とのバランスが一層濃くなりました。

現実世界が新しくなっていくわけですが、パナコパックスの取り方は一層濃くはなっていくでしょうね。結局、身の回りのものがSFでいくと成れど成れど、「機動戦士ガンダム」は、特に一年戦争はほとんどピンチだ。クランク化してどんどん進みますよ。古いという意味ではなく、テイストとしてです。

—また来年はに臨んでみると言うアプローチがあるかもしれませんね。

僕が「THE GUNDAM」に参加して、すでに同年も経ちていますから、その間にも技術は進歩しています。今後もありえます。もう一度デザインを手掛けたら、新しいアプローチを取り組んでみたいですね。第8話で「アロウ」はありますが、「アロウ」の姿を見たい」というのが本音です。

## 『ガンダム』は日々情報が蓄積されていて、

絶えずアップグレードするというアプローチができる。

研究が繰り返され、

また次の研究者にパナコが渡されていくわけですね。

# 『THE ORIGIN』はメカもキャラクター

メカニカル総作画監督 鈴木卓也

「THE ORIGIN」のモビルスーツのシーンはそのほとんどがCGで制作されている。CGなので通常なら原画は不要だが、「THE ORIGIN」では「安彦寛和らしい動きと絵」を追求するために、鈴木卓也が機師とアクション付けのラフ原画を描いている。その仕事はCGクオリティにどのような効果をもたらしたのだろうか。

## 安彦プロボーションのモビルスーツをCGで再現するという使命

機師の勢力を再現すべく  
作画とCGを融合させる  
——が、「THE ORIGIN」に参画された経緯をお話ください。

「革命期でガンダムの」が関わって、いちど落着いた頃企画画を掛けていたアイデアのものがっけです。仕事も出ていたし、所産理由はありませんでした。実は企画から「THE ORIGIN」で出すから」と誘われてはいたんですが、仕事が立て込んでいた中で良い絵事を盛せず、保留してもらっていろいろお話を伺ったんです。「リアルガンダムの」の、「さてどうしようか」という絶妙なタイミングでもう一皮お話を進めたのは嬉しかったですね。でも、できれば「THE ORIGIN」は機師の側でいたかったというのが正直な気持ちです。振り返ってみると、当時何となく強い気持ちで引き受けてしまったのかもしれません。

——ボジョンのにも大変な仕事だと思っ  
てですが、軽い気持ちだったというのは重  
外な驚きです。

「THE ORIGIN」のメカ総監督が「リアルガンダム」のときと同様に「CGアクションの元になるラフ原画を描く」という内容だったからです。原画に起こす作業なので、我々機師の立場からアニメより楽になるだろうなと。メカ総監督の描くのは楽しいですけど、とにかく絵が多いので本当に大変なんですよ。それがCG作業に任せられるのは、むしろ助かります。

——「THE ORIGIN」という作品は、ど  
んな印象をお持ちでしたか？

限りなく「機師版ガンダム」に近い作品という印象は入ります。「ガンダム」は自分にとってアニメーターを志すきっかけになった作品です。「THE ORIGIN」は「機師版ガンダム」のリメイク的な側面がありましたが、参加するにあたっては「機師」という気持ちになかったわけではあります。仕事としては機師に徹したいはずですからね。ただ、その一方で恐らく責任といたって機師を気持ちがあったことも確かです。

——メカニカルがCGで描き出される作品  
で、メカニカル総作画監督が行う仕事とは  
具体的にどのようなものになるのでしょうか？

先ほど話した通り、CGアクションの元になるラフ原画を描くことと、最終的に仕上がった映像をテクニカルすることがメイン

ですね。ラフ原画の作成はリアルガンダムのときにも行っていました。CGで動かせるようなラフ原画を描く、「こころが描いたラフの動きでCGを動かしてほしい」というスタイルのものです。メカといえど「THE ORIGIN」の機師、高橋しげははならない作風人間の描き方なんです。そこを考えると、どうしてもリアルガンダムにその動きを付けるだけではなく、機師を元で描いた方も、機師とせたりして人間の柔らかさを演出するを思いついたわね、といけません。表現としてCG向きではないことは承知の上で、ラフ原画は描いていきます。

——モビルスーツの動きでも、重視したのは安彦さんのイメージですか？

土台にあるのはそうですね。安彦さんの描かれるモビルスーツです。安彦さんのメカ描写を見ると、様々な演出が凝がった、伸びるような感じで、形状を維持するのは、絵のシルエットとしての美観らしき「ガンダム」を求めているんです。逆にCGモデルの形状を維持したアクション付けというのは、僕にはリアルガンダムが動いているように見えない。だから設定のモデルをそのまま動かすのではなく、シーンごとには絵の板を動かして動かしていただきます。CGモデルはリアルなモビルスーツというよりは、高橋らしいものが必要なんです。どうしてもアニメとしての、特に安彦版のイメージに持つていくには大きな変形をさせないといけません。CGスタッフの動きも大変だとは思いますが、今回は安彦さんの絵を再現することが前提ですからね。

——そう考えるとメカもキャラクターのひとつかなりですね。

メカもキャラクターあつて、企画や機師のようなのは本当に機師ですけど、モビルスーツや高橋メカなどのコンセプトは基本的にキャラクターじゃないんです。だからロボット作画の根拠にあるのも、キャラクターの表現なんです。よくメカとキャラクターの作画を分けて考える人がいますが、機師にある多面的な表現が描いていなければ、どちらかといえば、高橋は人の動きなんです。機師そのものを描き出すから人間マンガンのストーリーは必要なんです。下すたらメカビジュアルは必要なんです。メカビジュアルを考

P E U F I L E  
機師版ガンダム (2019) アニメーション (機  
師) メカニカル (機師版ガンダム) (2019) (機  
師) アニメーション (機師版ガンダム) (2019)  
アニメーション (機師版ガンダム) (2019) (機  
師) アニメーション (機師版ガンダム) (2019)  
機師版ガンダム (2019) (機師版ガンダム) (2019)





第4巻、ガイアと三連星のイライタを乗換したという局面と外算するザワと、ガークマン乗換初期に向かってヒート・クーラを振り下ろすオカサのザワと、どのようなアングルで撮影すると効果的なのかを3段階の裏面から確認している。

結の感覚的に理解しているかがポイントなんでしょう。最終的にインテクトとしてラフ原画を降り、アクションを乗換するんですけど、その段階では乗換の問題はありません。ですがCGのシーンになると、タイミングが一定で、乗換、詰めのない動きをこなさなければならぬことが多かったんです。

——スタアの動き、時勢に合わせたければならないですね。

これが他面なら、仕数をいれるのも、ひとつの方法ではあります。CGはスムーズすぎる部分があるので、仕数を増やすような調整をしてみてもいい。単にスローに見えてしまうんです。自分がCGを使っていることができればいいんですが、いかんせんアナログ人間なので、聞いて伝えるしかできないんです。「もうちょっと早く」というニュアンスを伝えるしかできませんし、そこはCGスタッフに対して申し訳なかったところですね。

——ある程度スタイルを確立するまでは、デフォルタの比率は高かったのではないのでしょうか。

そうですね。最終的な映像はそういう結構な感じなんです。実写らしい仕上がりになっていくと思えます。第4巻、スミの腕の頃は何回もリテイクを出した場所なんです。その中実写と乗換のシーンになったと思います。仲良しCGもそうです。特に足が動くのは「あ、面白い。月の重力は地球の6分の1ですが、そこはあまり考えず普通にやりました。」

——脚があるロボットのほうが簡単は無いんですか？

いえ、脚があるほうがやりやすいです。これまでのロボットもののノウハウが活かせるから。足に車輪やガンタンクのキヤタビを乗換してはいけませんね（笑）。

モビルスーツは人間ですか、自分で実際に動かさないと乗換することができません。でもガンタンクの場合は乗換することができるともいえます。「どうやらたら船長よく見える」といふながらやっています。リタイの乗換にしても、「走っている感じに」「進行時のサスペンションの揺れをうまく」「ぐらぐらいかなあかなあ」といふ感じに

**モビルスーツはメカとしてだけでなく、キャラクターであることも意識する**  
必要なのは、乗換するときに、乗換する部分があるというイメージがあります。

——一方でモビルスーツは人間と、乗換する部分があるというイメージがあります。

文脈としては、基本的には人間と乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。

——乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。

——乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。

です。

——乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。

——乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。

——乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。

——乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。

——乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。

——乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。乗換する部分があるというイメージがあります。

るシーンになると、観客に解しきれないぐらいの印象なんです。逆手を取れば場面があるアングルでも、脚の存在感が増えませんでした。正面向から見るときのシルエットを考えれば、脚はなくてもいいぐらいなんです。

——改めているのが「モビルスーツの格もモビルスーツ」ということを考えると、漫画原作の愛蔵プロポーションに倣っていないといけなわけですか？

ええ。作品別に一番それが必要なことでは、実は一番無いところなんです。ラフ原画のシルエットを参照してはおかしいんですが、手を入れるのは大変ですからね。今あるモデルでもできればいい、という気持ちはあるでしょうね。

——漫画にどんなモデルを参照されていたのでしょうか？

画き・描画、それぞれでモデルのパーツは、シーンによって変えてもっています。バックパットもシーンに合わせて上下に移動させていますし、大さなもまったく違います。これはデータに開いたところではなく、第1話のガンキャノン機が原型もかなり手を変えて、良い感じになっていくと面白いんです。

——GGのアタシオンを作画していく見せるには、どのような機体があるのでしょうか？

作画は機体の位置と目印を考えていますからね。まず脚や腕の位置を動かさ合わせてあるかじめ配置して、関節を伸ばし太く、脚太りしながらそれぞれの関節を繋いでいきます。そのまゝ関節部分を描写するわけ

けはないままそんなから、強く潰して溶融化したんです。これをとらでやろうとするべく、モデルから関節を外してもいいわいというダメなんです。型造した関節のまゝでは、どうして動きが硬くなってしまっているのか？

メカの動きがからも感情が読み取れる

——モビルスーツを動かすことの難しきとは、どんな点かと思いませんか？

モビルスーツ自体は、どんな機体でも動きやすいです。細かく描くのは大変ですが、Cに用いたラフ原画で良いというレベルなところなんです。データはパイプまで細かく描く必要が大変なんです（笑）。腕の形も調整しにくいですが、データは描きやすい角度と動きやすい角度があります。腕の関節の動きやすい角度は描きやすいんですが、関節は難しいです。ですからラフ原画のときは、ほとんど片腕しか描いていません。モビルスーツの表紙だけで後立つのには、顔にある「ひさし」の部分です。これをうまく使うことで、動きを表現させたい、重たいとくを添えることができるんです。

——「THE ORIGIN」におけるメカの顔と書き込みのギョウア専用ですが、キャラクターにそのギョウアの魂は反映していますか？

ギョウアは基本的に動きも速く、かつ冷静で折々の動きはほとんど「ニュータイプ」として目撃する人ですから、常に先々に起こることと読みつつ、理解しなから動いていきます。逆にマウンユやガイアは、大げさと感じるほどに動きをつけています。月

面を歩きながら待つて待っている二連星のザクラーは、まさにそうですね。機体の動きからイタリといての感じが伝わってきます。ランバ、バルのブグも、ちよつとだけ待っているんです（笑）。こういう暗示は意外とコナンに描いてあるんです。メカは待つてかながらって言われるかも知れませんが、ギョウアたちだから暗示は出さないとはいけません。

——機体が美しいと感じたモビルスーツはありますか？

やはりガンタンク初期型です。そのガンタンクは旧式ですが、第1話でキャスバルが機体したとき、「こんなに美しくて大丈夫。」と感動していました。自分の中でガンタンクのベースはほぼ完成されたまゝという印象でした。意外とターン1あたり、激しく動いている。江上さんからも「動かしにくい」という指示で、しかも、もう3倍の速さで目覚めているのかと驚くくらいに機体を作りました（笑）。モビルスーツ本来のギョウアクスター性、絶的に地味にしたいという部分のバランスはとてもデラケートな問題です。

——逆に他のパイロットのモビルスーツにも動きを渡さないといけないんですか？

例えは夏原のクが意外に速く動いていたりするといいんですが、「これ、ギョウアより速くない？」って（笑）。機体タイプは、できる限り速くっていいんです。そうするとギョウアの3倍速が際立ちますからね。I.D.のスタッフには申し訳ないんですが何回も「もうちょっと速くして」とお願いしています。良いシーンがとって



第1話、ムウの戦闘でキラとスズを助けるシャアのデータ。一連の決闘で重要な全シーンもラフ原画で記述している。全機を構成していく。ラフ原画のシーンとGGで再現する。モビルスーツの動きが読み取れる。



第1話、撃ったガンタンク初期型をキャスバルが機体し、攻撃したザクラー。走りのポーズはやや修正し、スピード感を増し、走りと角度で描かれている。

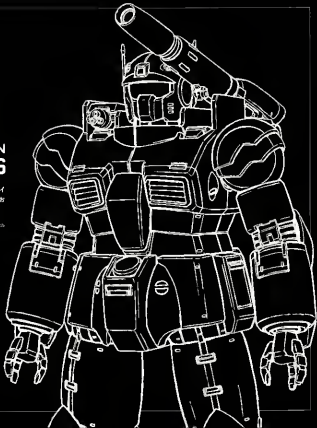




## MOBILE SUIT GUNDAM THE ORIGIN MECHANICAL WORKS

『THE ORIGIN』のメカニカル部分では、主にカトキハジメ、山崎公利、明貴美加、アストレイズがデザインを担当している。この下巻では、地球連邦側のデザイン陣を中心に収録。人型機動兵器の開発においてジオンに負けを喫った連邦軍だが、宇宙軍艦艇の種類は多岐に渡っている。

3Dモデリングや『THE ORIGIN』に於けるすべてのメカニカルは、デザイナーが描上げた設定画をもとに、サンライズのデジタル機動部門による3Dモデリングで3Dモデルを作成している。



## ■大口砲

ガンタンク初期型の主武器は2門を装備。両側から砲身が突出する。遠距離からの攻撃に威力を発揮するが、威力が強い分発射時にかなりの反動も大きい。発射時に砲身が少し反撃時の熱と煙を排出する。



ガンタンク初期型

## ■頭部

頭部にもコックピットが設けられ、操縦部が開口構造になっている。有視界観測が行いながら進行しながらも、操縦部でも操縦をコントロールできる。

## ■4連装機関砲

一対のマニピュレータには、4連装機関砲が装備されている。主に近距離戦時の射撃・対空射撃で使用される。機体には前方部側の側面に設けられている。



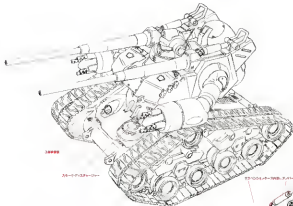
宇宙世紀0085年に地球連邦軍の制式車両となったガンタンク初期型は、過去に類を見ない大型戦車であった。全高は51式戦車初期型(34m)の約3倍の13.1m。その外観も異様で、履帯に人の上半身を載せたようなシルエットはその大きさと相乗効果で、人々に与える心理的影響は大きかった。履帯の特性を活かした不整地走行能力は良好で、壁地では高速走行も可能であった。地球各地だけでなく各サイドに駐留する地球連邦軍各基地に配備され、反乱分子を討伐するにも使われていた。

メカモイドたちによってガンタンク初期型は地球連邦の圧政と恐怖の象徴であったが、人型機動兵器「モビルスーツ」の登場で一変する。モビルスーツの機動性に履帯では対応しきれず、ガンタンク初期型の機動性は完全に失われてしまった。ガンタンク初期型は新たな兵器体系において、完全にロートル兵器となってしまったのである。

**RTX-65  
ガンタンク初期型**

メカカルデザイン  
山根公利

# RTX-65 GUNTANK EARLY TYPE

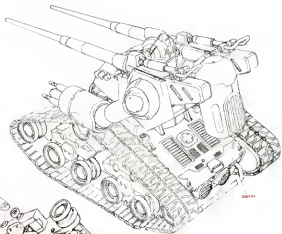


主砲座

スローワー・リコーダー

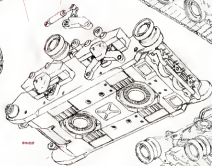
スローワー・リコーダー

スローワー・リコーダー



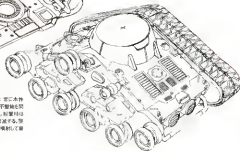
主砲座

スローワー・リコーダー



主砲座

主砲座



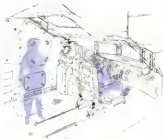
# ■履帯ユニット

側面に可動する履帯ユニットは、常に本体を水平に保つだけでよく、駆動・不駆動に関わらず、応答能力を発揮する。制動材はシロタアブソーバーで駆動を抑制する。側面には制動口があり、両下側に照射して制動材の位置を確認する。

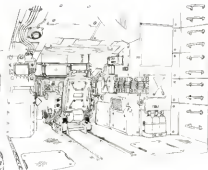


### ■後部コックピット

射撃ユニットの側にあるスコープを倒して、両側面モニター（ターゲット）間を合わせたり、カーブ（曲）移動と車体側の操縦は内部で繋がっており、ほこを倒して移動する。



### ■操縦席



### ■操縦席

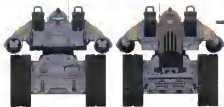
全1.5メートルの長い、操縦席のコントロールを操作する。両側面モニター（ターゲット）間を合わせたり、車体側でも射撃は可能である。車体側のコントロールはスペースが狭い構造になっている。



# ■ガンタンク初陣型コーションレター

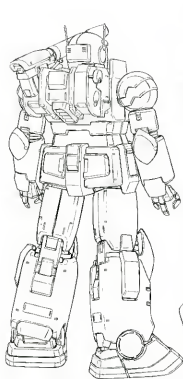
戦国中世と身体表現、機体造形等のユニフォームがあり、初陣型の顔と口と発音の発音タツ、ハ、チ、[WARNING]に警告メーサーが書かれてる。身体デザインは身体表現(書かれ、小窓)して右打撃の事象が異なる。ハビメントキースハ、アロギアが書かれ、機体は色い。赤い。赤い。

今コーションレター(CAUTION LETTER) 警告や操作、識別のため、機体各部に記号が入れ、注意書き、及びそれに伴う文字やマーク



IST-ICB-AM  
A-01



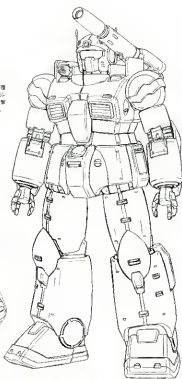


■頭部

メインカメラが搭載され、頭部コパイダーで覆われている。頭部同側面には60mm/44口径が装備され、天体探査を照射する。対敵攻撃や近接戦闘に使用されることが多い。



■右腕



地球連邦軍に制式採用されたガンキャノン最初期型は、MBT(メインバトルタンク)に分類されている。製造元はアナハイム・エレクトロニクス社で、ミノフスキー博士の弟子であったテム・レイ博士がロールアウト1号機を開発。それを引き継いで后で開発試験用に試作の異なる試作機が製作された。試験で得られたデータは丹のフロン・プラウン工場に集約され、ガンキャノン最初期型の仕様が決まっていた。

ガンキャノン最初期型はジオンのMS-04、ブグ、MS-06、ザクIと戦績は劣る見受けられるものの、機動性ならびに近接戦闘能力では大きく劣っていた。この量は連邦とジオンの結核の差に起因していた。ジオンがモビルスーツを汎用兵器として開発したのに対し、地球連邦軍は本機をあくまで大規模な攻撃を主とした大型戦闘車両と捉えていたからであった。この結果の違いが、ジオンにアドバンテージを与えることになってしまった。

**RCX-76-02**  
**ガンキャノン最初期型**

メカニカルデザイン  
カトキハジメ

**RCX-76-02 GUNCANNON FIRST TYPE**

## ■ミサイルランチャー

兵装プラットフォームに搭載される18連装型のミサイルランチャー。対空攻撃、爆発兵器などに使用する。戦隊兵中隊では「111」と「112」が装備していた。



■ミサイル

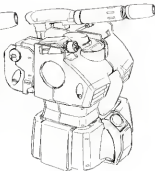


## ■近反動キャノン砲

機首の兵装プラットフォームに装備されたキャノン砲。初期機型は全向に旋回している。後継機の改良がRTX-66 ガンタンク砲塔型の大口徑砲が内蔵されている。

## ■肩部ガトリング砲

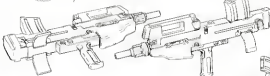
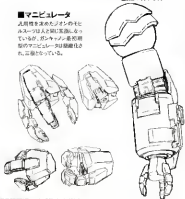
対空攻撃用の武器で連射砲を射出する。兵装プラットフォームにセットされ、両肩のどちらにも装備できる。



■肩部マシンガン

## ■マニピュレータ

汎用性を求めたジオンのモビルスーツは人と同じ構造になっているが、ガンキャノン系初期型のマニピュレータは特殊化され、二重になっている。



## ■ライフ

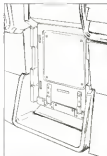
関節で接続する機行武器で、実弾弾を装填する。連射も可能になっている。銃尾に上開きホルダーが固定されている。



## ■シールド

初期兵装ではあるが、小型で携帯性も高い。裏面に上部用マシンガンと、マニピュレータで操作するグリップがある。





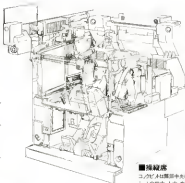
■コクピットハッチを閉じた状態



■コクピットハッチ構造ダイヤグラム

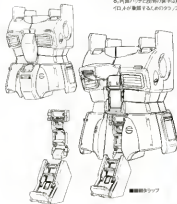
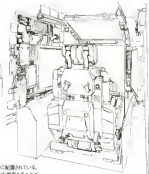
### ■コクピットハッチ

コクピットハッチは二重構造になっている。外側装甲が下から上へ開くと、内側ハッチがある。内側ハッチと座席の装甲は駆動すると、パイロットが乗降するところのタラップになる。



### ■操縦座席

コクピットは機体中央に配置されている。シートの前方、上方、左右側面をモニターが囲み、パイロットはインストラルメントパネルは前方モニターの手前にある。



■操縦タイプ



3 ロック(鉄騎兵中隊機)

## RCX-76-02 ガンキャノン 最初期型 (鉄騎兵中隊)

地球連邦軍に初めて製造された大型機動兵器による機動部隊が「鉄騎兵中隊」であった。12機のガンキャノン最初期型で構成された部隊は、種族のバリエーションが選定され、日々研鑽が行われていた。機体は急反動キャノン砲装填タイプとミサイルランチャー装備タイプが存在する。



## ガンキャノン最初型コーションレター

左スラット内「EARTH FEDERATION SPACE FORCE」(地球連邦宇宙軍)の略した「EFSF」が大きく入る。左胸部に「サークル」機体ナンバー。左上胸と顔部左側面に機体番号4桁のエンブレムが確認できる。



※色の異なるものは裏面が「白」色です



### ▼キャノン砲用データ

### ▼機体ナンバー用データ



### ▼シールド用データ



### ▼機体の型式番号



### ▼鉄騎兵中隊エンブレム



### ▼左スラネ用データ



### ▼鉄騎兵中隊機





▼シールド



▼機体ナンバー・胸部



▼エンブレム・顔部と左腕腕



▼左胸



3006 (鉄騎兵中隊 隊長機)



## RCX-76-02 ガンキャノン最初期型 (鉄騎兵中隊 隊長機)

鉄騎兵中隊の隊長であるエルストン中尉の機体は、機体カラーやマーキングが異なる。基本性能は変わらない。

### ■鉄騎兵中隊 隊長機エンブレム ナンバー

機体カラーは白、グレー、黒色。エンブレムやマーキングのデザインも変更されている。機体カラーは白と黒のチェッカーボードのラインが入り、機体ナンバーにも色が配色されている。シールドは鉄騎兵中隊のエンブレムと機体ナンバーが大きく入る。



#### ▼キャノン砲用データ



各機が持つキャノン砲用データ

### RCX-76 ガンキャノン最初期型 (ロールアウト機)

丹のAE社ファンクラブ内、展示されているロールアウト1号機。開発責任者はテム・レイ博士。機体カラーはホワイトグレーで塗られている。機体背面に平床の込み式のはしごがロールアウト機から設置され、制式運用機でも設置されている。

#### ▼胸部の型式番号

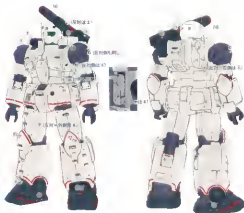
RCX-76

#### ▼AE社ロゴ用データ



#### ■ロールアウト機コーションレター

コーションレターはブルーの制式運用機と変わらないが、一部のカラーが赤い。変更されている。地球連邦軍のエンブレムではなくアナハイム・エレクトロニクス社の社章が左胸と右スカートのマークに入る。



機体運用中継系に制式採用された宇宙戦闘機。機体天面と底面にロケットブースターと5サイロファンターを搭載したタンク4基を増設可能で、装填の変更により宇宙空間だけでなく高々層の大気圏内でも優れた運動性を発揮する。タンクは分離可能になっていて、機首には機関砲を装備する。宇宙用武器の防衛や戦術を主任務とした。が、ゾーンのモビルスーツの前では全く歯が立たなかった。

# FF-3F 宇宙戦闘機 セイバーフィッシュ

メカニカルデザイン  
カトキハジメ

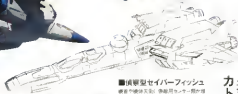
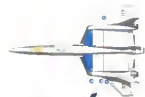
## ■偵察型セイバーフィッシュ

機首や機体天面に、多用途センサー用の増設された偵察機。機首の形状から通称「カモノハシ」とも呼ばれる。機体形式で識別は難い例されている。ミラスター・電子が数ある機体の中でも、リーダーは電子戦面での認知がまず、偵察機を母体とした機種による運用が最も有効であった。

## セイバー フィッシュ 3DCG

## カモノハシ 3DCG

■リンクを付した模型

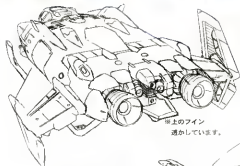


# FF-3F SPACE FIGHTER SABERFISH

月面都市フォン・ブラウンに駐留する地球連邦軍も、配備された攻撃機 移動速度・形態転換が優秀になってしまったが、機動性が高く仲間が危ない、その特性を活かして、作戦時の輸送艇の護衛や遠隔破壊などの任務に当たる。武装は正面しか射撃不能。ガンボットが射撃対空攻撃などで使用される。



MOON



※上のフィン  
透かしています。



■カトリック砲

※ガンボット(左のみ)

→敵部隊マークを  
グレーの部分に



真下に増設タンクなど



※タラップ



■マフクピット



メカニカルデザイン  
明貴美加

FF-1F 月面攻撃機  
ホッグ

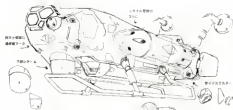
ハッテ防衛隊戦闘機  
ヴォルホツグ  
メカニカルデザイン  
明貴美加



サイトB: ハンテ防衛隊が活用していた戦闘機。両面攻撃型ツングと基本構造は同じである。コアローの周辺区域やコアロー内部の警備ノードの役割を主に仕掛や武器が変更されている。武器は無反動機関銃が1門で、ハンテを攻撃。エンオン公園軍のキルルースへの攻撃力に木刀打りできなかった。

### 小型宇宙哨戒艇

メカニカルデザイン  
明貴美加



## ■アナンケ搭載機

マラン改修基地搭載機アナンケのスペースランチで、多くの地球連邦軍艦艇で使用されている。武器は全く、スラスター付きのタンクが4基取り付けられている。

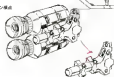


主翼は機体スリット付いています。

機体マーク

各4つは機体のフックポイントです。

エンジン機体



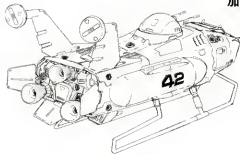
このフレームに4機組み付けます。



主翼はヤヤ斜めに  
なっています。

小型宇宙船の総称で、軍用、民間用とバリエーションがいくつもある。宇宙艦にも搭載されており、船艦との移動時や脱出時などで使用される。乗務員のスキャット、機体後面に接続パイプを持つタイプが多い。

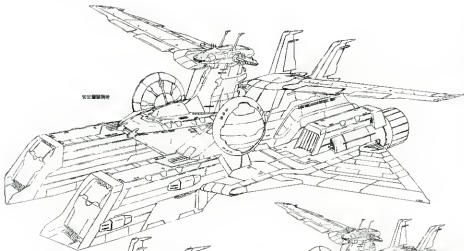
スペースランチ  
メカニカルデザイン  
明貴美加



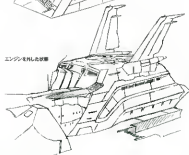
## ■フォンブラウン 配備機



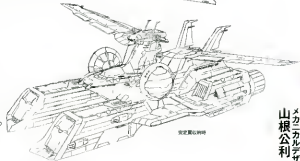
固定翼展開時



エンジン内した状態



固定翼収納時



地球連邦軍が秘蔵に達めるV作戦の一端を括弧へく被道された最新鋭揚陸艦、「ホワイトベース」はそのペガサス級の一番艦となる。モビルスーツの搭載と運用を前提に設計されており、左右にカタパルト機銃と格納庫を備えたモビルスーツデッキ。前部中央と後部にデッキがある。ミノフスキー物理学を応用したミノフスキーワフを装備したことで宇宙航行に適合して大気圏への再突入と離脱。大気圏内飛行が可能になっている。武装は2連装メガ粒子砲、無誘式砲塔、対空機銃、ミサイルランチャーなど各艦体各部に設置されている。

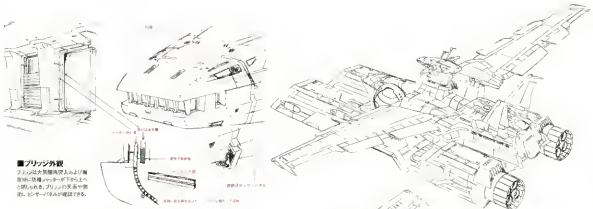
一年戦争が終り約9か月が過ぎた宇宙世紀0079年9月、南米ジャブロー基地から発進したホワイトベースは大気圏を離脱、V作戦の本軍でもある小惑星ルナツーへ進路を取った。その途中、サイド7で地球連邦軍のモビルスーツ（ガンダム）を受領することになった。

## ペガサス級強襲揚陸艦 ホワイトベース

メカニカルデザイン  
山根公利

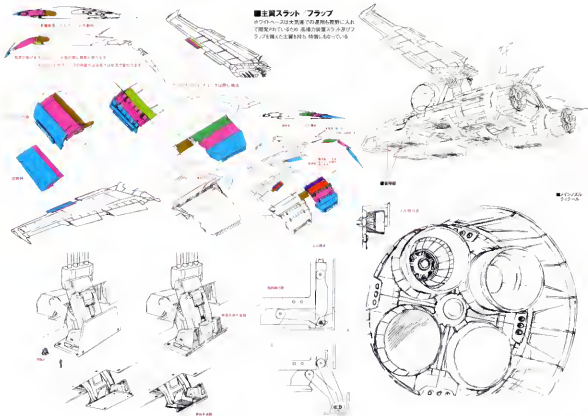
PEGASUS-CLASS ASSAULT LANDING SHIP WHITE BASE





## ■主翼スラット / フラップ

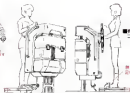
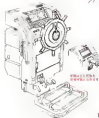
ホワイヘースは太陽電池の基盤も視野に入れて開発されているため、高機能設置システム及びプラットフォームを備えた土壌を伴った特徴にもなっている。



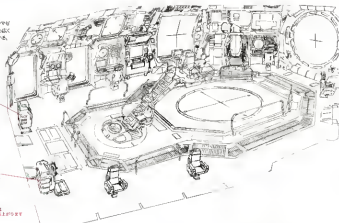


## ■メインブリッジ

ホワイトベースのメインアトリウムはサラミス庭やマゼラン庭のスペースが取り入れ、床面もモニターも広く確保されている。その他にも、

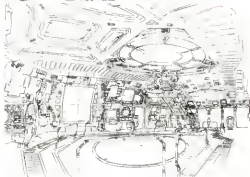
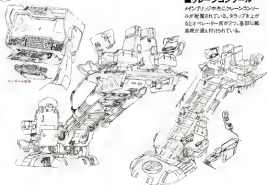


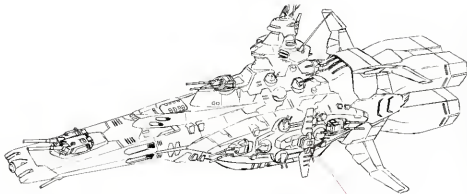
無極力爭學社  
臺灣時報社址：上海外灘



### ■クレーンコンソール

メインブリッジ中央にクレーンコンテ  
ナが設置されている。クレーンをよが  
るとオペレーター席が立つ。基部に航  
空機が固定されている。

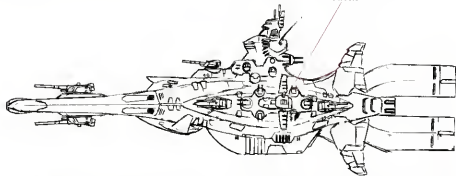




地球連邦軍が誇る宇宙戦艦で、最大級の攻撃力を有することから艦隊戦での中核を担う。艦装上下に大型2連装メガ粒子砲を装備し、副砲は2連装メガ粒子砲を15門（アナンケは6門）、VLS（ミサイル垂直発射装置）、後面に多数の対空銃座が並んでいる。レーダー機銃を駆使し、索敵による周回離確雷制撃は、その結構と打撃力においてジオンの艦艇を圧倒し、十分な防御力も有している。

ジオン公国軍との武力衝突が避けられないと判断した地球連邦軍は、南米ジャブロー基地でマゼラン級はか宇宙軍を急ピッチで建造し、ブースターを使って宇宙へと送り出した。ジャブローからの増援と合流したレベール将軍麾下の地球連邦宇宙軍第1、3艦隊、ルウムに駐留する第2艦隊と合わせると、その総数はジオン全軍の4倍に匹敵した。地球連邦軍側は数に優るといふ点で圧倒的有利と確信していたが、ミノブスキー粒子とセシルスワフの登場で、その優位性は失われてしまった。

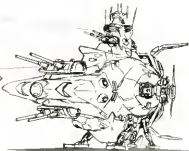
サイドブリック



**マゼラン級宇宙戦艦**  
メカニカルデザイン  
明貴美加

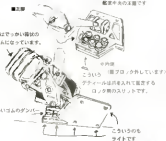
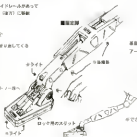
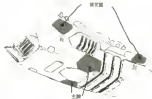
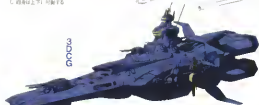
**MAGELLAN-CLASS SPACE BATTLESHIP**





### ■陸身スライドギミック

マセコ・船の王座 船政 サ  
マセコ・船政の王座は船政時に  
船政が船政する。船政は船政  
し、船政は上下1. 船政する





■フロンティアベース

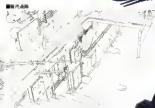


### ■メインブリッジ

メインブリッジや他の各メード、艦橋から各メードに監視と攻撃する能力は分散モニターがあり、作戦の確認などを行う。電磁波の左右には攻撃的なスクープが設置されている。

### ■CIC

CICとは戦闘情報センター (Combat Information Center) を指し、戦闘時の艦艇の指揮を担う。ここには外部情報は大型パネルなどで確認する。

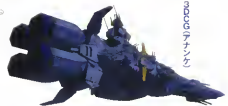


■艦内通路

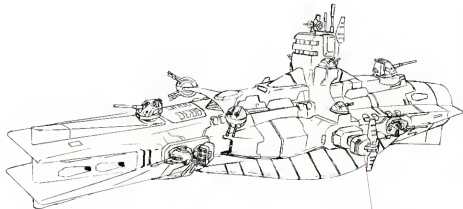


### マゼラン改級 戦術指揮艦アナンケ

改艦機動を加速し、マゼラン級の改良型 VLS (垂直発射装置) に代わり、艦橋が1基追加されている。ルウム艦艇で地球連邦宇宙軍艦隊司令官のレセル大尉が座乗した。

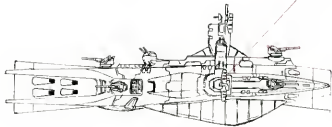


30000 アナンケ



地球連邦宇宙軍艦隊の主力を担う海洋艦。単独メカ粒子砲台。艦首に大型ミサイルランチャーのほか、VLB（ミサイル垂直発射装置）ミサイルランチャー、対空機銃を装備する。優れた機動性・航行能力を活かした迅速な陣形転換が可能で、ルウム会戦では兩艦の要であるマゼラン編を支援していた。

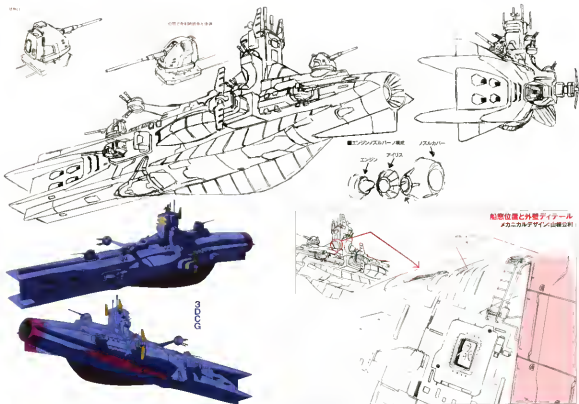
艦隊戦ではレーダーを駆使した高い警戒能力が必須となるが、ルウム会戦ではミノアスキー粒子が散布され、レーダーなどの電磁波は覆反されてしまっていた。その結果、電子機器は壊死不全を起こしてしまい、艦の攻撃力・防御力は著しく低下した。それはゾーンの艦隊も同じであったが、ゾンはモビルスーツで構成された特別隊員大隊を投入して主力のレベム艦隊の吸元へと食い付いた。片も足も封じられた地球連邦宇宙軍艦隊は、モビルスーツの機動力に対応しきれないまま総崩れとなってしまった。



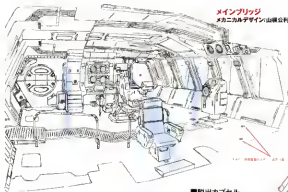
**サラミス級宇宙巡洋艦**  
メカニカルデザイン  
明貴美加

# SALAMIS-CLASS SPACE CRUISER

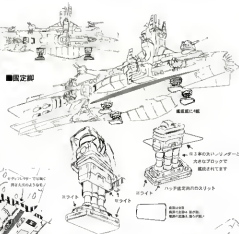




**メインブリッジ**  
メカニカルデザイン(山崎公利)



**■固定脚**



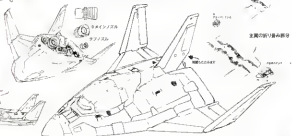
**■脱出力セル  
ドッキング部分**

ドッキング部分に搭載されたクレーンが、脱出力セルを固定している。通常のクレーンで固定される機体は、船体の中分選りによって回収されている。

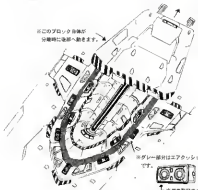


**■脱出力セル**

大規模な脱出力も可能な脱出力スペースブレン。ドッキング時や移動時には固定と展開は可能。



右側のブロックが、分離時に後部へ動きます。



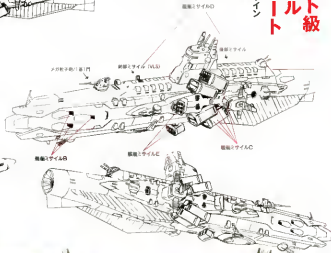
※グレー部分はアクションです。



※この部分のパーツは、各セルを移動するための部品です。  
(脱出力セルによって組み込み位置にするか、マグネットと合わせるという設計)

# レパント級 ミサイル フリゲート メカニカルデザイン 明貴美加

小型の護衛駆逐艦にサウス島と共に特殊運用宇宙艦隊に組み込まれた。サウス艦は艦より小型で、メカ粒子砲は単体式を1基のみ装備する。代わりにミサイルランチャーやVLBにミサイルを複数搭載し、多目的とする多岐多様な機体と面を装備している。



# LEPANTO-CLASS MISSILE FRIGATE

地球連邦軍が保有する武裝輸送艦。ガンキャノン機動型を作戰目的艦として、迅速に部隊を展開させることができる。格納されている機体は艦体側面のハッチから個別に出撃していく。艦体の前後に3連装射空砲を装備している。

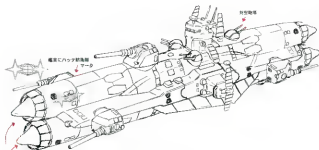
宇宙世紀0078年、ミノフスキー博士の亡命を阻止するためにジオン自治共和国のモビルスーツ部隊が出撃。それに対抗する地球連邦軍は無敵兵中隊を差し向けた。ビサロ級は月面のスミス海へガンキャン機動型12機を輸送したが、射撃兵中隊は全滅し、ビサロも、シャアが乗るザクIIにもややすく撃沈されてしまった。

# ビサロ級機動輸送艦

メカニカルデザイン  
アストレイズ



## PIZARRO-CLASS MOBILE TRANSPORT SHIP



砲臺ノズル(前進に押し出される)

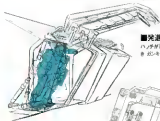
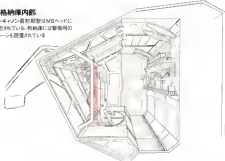
# メカニカルデザイン 明貴美加 ハット防衛隊砲艦 バラクーダ

サイド2のハット防衛隊に配備されていた小空艇。前後に推進ノズルをもつ艦体はサラス艦の半分ほどのサイズになる。コロニー周辺の警戒任務などに使われていて、最終の地球連邦軍艦艇と比べると装備は貧弱で、シオン公団軍の艦艇と単純に比べると対抗できなかった。



## ■格納庫内部

カンキョウン最初型はMSヘッドに固定されている。格納庫には整備時のクレーンも設置されている。



## ■発進シークエンス

ハットが同じくMSヘッドが持ち上げられ、カンキョウンが上昇する。

## ■MSベッド

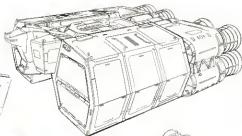
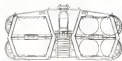
ハットが閉じているときはMSヘッドは垂直に立っている。



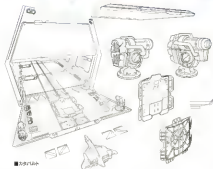
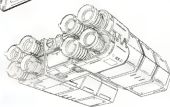
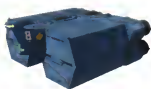
# HATTE DEFENSE FORCE GUNBOAT BARRACUDA



■アブリッジ



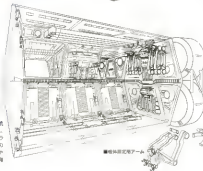
コロンブス級は、本来は地球連邦軍が物資の運搬・補給で使用していた輸送艦であった。開始に大型のカーゴスペースが確保されており、補給物資を積載して宇宙を航行していた。レオン・公団との戦争が激化しない状況となり、地球連邦軍は宇宙戦闘艦の増強を決定。それに合わせて宇宙戦闘艦とそれを運用する母艦の増強を進められ、地球連邦軍はコロンブス級を改修改造し、フルム全戦ではサイバーフォックスなど宇宙戦闘艦の母艦としてマゼラン級やサラミス級に随伴する形で運用される。



■スカーレット

#### ■格納庫内部

旧艦のカーゴスペースには航空用艦の機能が付属された。改造用のスカーレット装置、プラスト・ライフレクター（戦闘機の待機位置が必ず通過する人や物資を運ぶ装置）を備え、運用用レーンが建設されている。



■機体固定用アーム

## コロンブス級 宇宙輸送艦 メカニカルデザイン アストレイズ

## 艦船対比

HATTE DEFENSE FORCE GUNBOAT  
BARRACUDA

LEPANTO CLASS MISSILE FRIGATE



ASSAULT LANDING SHIP



SALAMIS CLASS SPACE CRUISER



MAGELLAN CLASS SPACE BATTLESHIP

PEGASUS CLASS  
ASSAULT LANDING SHIP W/HE BASE

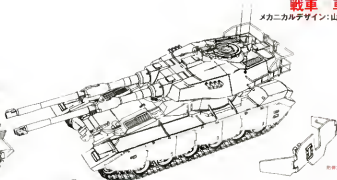
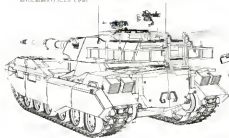
強襲揚陸艦  
メカニカルデザイン  
アストレイズ

地球連邦軍が運用する宇宙用揚陸艦、三胴型で、中央がブリッジ、両舷が推進部と格納庫で構成されている。B1式駆逐艦やガンタンク格闘型などの駆逐艦、歩兵部隊を伴戦して敵地へと進出し、揚陸艦は速やかに前線を展開させることができる。試製は両舷に2隻ずつ空機数が10基

# ASSAULT LANDING SHIP

## 61式戦車初期2型

地陸連隊の主力戦車で、  
式採用は平成元年(1990年)  
衛星リフレクステン(おひ)実用  
機と戦車データを共有、通信の  
取れと戦闘を行うことができる。



**戦車 車輻**

メカニカルデザイン: 山根公利

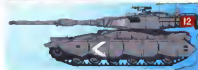
### ■マーキング



砲塔を回し、  
この部分に砲塔の上下を  
移動して、  
対空用、高角砲を撃つときこの砲も使用するため  
上下に動きます。



内上方向の砲塔の  
対空用砲塔のノーズです。







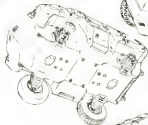
## 治安維持装甲バス

治安維持用の装甲バス。強い装甲で車体が覆われているため、兵員輸送や戦場バスターにも使用される。両サイドにも銃が搭載されている。ルーフの前後に円筒があり、前面に砲塔が設置されている。



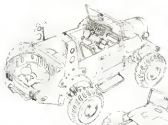
## M62 4輪装甲機動車

地対空部隊の装甲車両。兵員輸送が目的で、防護性の高い装甲で覆われている。各サイドの防衛側にも銃が搭載され、地対空部隊はグリーン、ムンロ防衛兵和防衛部隊はグリーン。



## 民間車輛

コロニー内では空気を汚さない電動式の車輛が使われている。サイドでかいたものが集っていたのも電動式で、マフラーはダミー。



モニター窓

この緑の光が信号

ガード

アキ



緑の光

マルチメディアセンサー

監視機 監視機 ユニバーサルカメラ

## 放水車

治安維持装甲バスにリモコン式の放水システムを設置した装甲車両。テラ隊や暴徒化した市民を鎮圧するために使用される。ムンロ防衛兵和防衛部隊に貸与された。







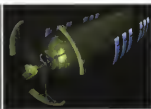
## 浮きドック

宇宙開発船の整備および改修を行う施設。円筒型で、外周には射出式の格納・保管アームがいくつもあり、複数の作業を同時に進めることができる。ジャガのトスルの修復から「ファルメル」もここで改修された。



## ガーディアン・パンチ

メオン国合衆利国に駐留する地球連邦軍治安維持部隊の兵舎の裏でコロニー士官学校も「ガーディアン・パンチ」があり、学生が人質になっている状態とも言える。



## ダーク・コロニー

サイコロの玉をぶっパンチで、破壊し集められた赤世代型特異体「モビルスーツ」の開発施設が置かれていて、ムサイ師匠が最終の開発も行われた。



### ■サイト3 ズム・シティ議会ビル

議会ビルのそばにメオン・ズム・シティの像が立つ。コロニー内の地上で見上げると、対面する階地が見え、高い壁のようになって入っている。



### ■サイト3 ズム・シティ公王所 大広間



### ■サイト3 ズム・シティ公王所

メオン公国の尊厳とも呼べる公王所は格調高い装飾のよから格調高く威厳や格調を醸し出させる。正面と側面で見え方が異なり、正面の建築物の後ろに大広間や講堂の閣、各種施設を収めた平トーム後の建築物がある。

## ズム・シティ 美術設定：兒玉隆平



開放型は多くのサウナで採用されており、アイランド・

ブーイングは1セット2本が12球で24本の入球

[illegible]

## THE OPEN UNIVERSITY is a charitable institution.



#### ■サイド7 建設中のスペースコロニー

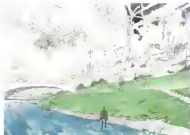
サイド7は新興であるため、コロニー建設者の多くは、コロニーの発展はフレームのみで、ミッドガルも一緒にしる事が無い、というが彼である。



#### ■サイド7

メカニカルデザイン: 山根公利

サイド7はサレドから最も遠い、ラダランジュサイエント3に設置されている。サイド7の中で最も新しいコロニーになる。一年戦争の犠牲者もまたここに集まる。



#### ■サイド7 土手と水辺

宇宙世紀0079年ごろには、サイド7でもコロニーの開発が進み、通しやすくなっている。景観も、川では泳ぐこともできる。



#### ■サイド7 開発区

建設中の開発区は一般住民は立ち入り禁止。この区は、サイド7の中心部である。開発区へ移入するが、地味な風景の民が住み続けている。



#### ■サイド7 全景

アムロとシャアがサイド7に参戦したとき、内閣もまだ建設中で「騒」がある住宅の一部のみは破壊されている。部分も多いため。

# 『THE ORIGIN』のメカを設定としてまとめるということ

## メカニカルデザイナー 山根公利

モビルスーツ開発以前の時代から始まる「THE ORIGIN」では、ガンタンク初原型、モビルワーカーの運動シーンが多く描かれている。それをデザインするのは、ミリタリー兵器を得意分野とするデザイナー、山根公利だ。「THE ORIGIN」ではどのようなアプローチでデザインしていったのだろうか。

原点のイメージを損なうことなく、  
現代的なデザインを構築すること

細分化・精密化していく  
メカデザイナーの仕事

山根さんは今高松（徳島）製鉄所作品と深い関わりをお持ちです。「THE ORIGIN」に参加された経験もその流れでしょうか？  
そうですね。「機動戦士ガンダム 第16巻 BLOOD」や、映画企画である「[RE]BLOOD」で参加していただいたことがきっかけで、今高松製鉄所にきていたんです。最初には有名なスタッフも参加してくれなかったのですが、会社で話されそこで「実は『THE ORIGIN』をアニメ化する」とお聞きして驚きました。

デザイン現場に関しては、ある程度決まっていたのでしょうか？

具体的に決まっていたんですけど、たとえば、最初は今高松製鉄所やサンライズ（以下）のスタッフ、メカデザイナーを交えて協議をしていって、途中で、細分分けは決まっていたんですけど、普通で考えればモビルスーツはカトリック（カノム）さんがまとめて、機を購買（購入）されたのが機組や車両を動かすのが自然な流れでしょう。これまでのガンダム作品でも、カトリックさんがモビルスーツ、機が機組などのメカという形で分けてきた経験もあります。しかし今高松製鉄所は最初からそう決めたわけでもなさそうで「何か、描いてみたいものはありませんか？」とそれぞれ希望を聞かれています。

山根さんはよく「あまりロボットを描きたくない」と聞かれていますよね。

依頼されれば描きますが、ロボットはとても難しい題材なんです。今の情報過多で目には、なかなか新しいキャラクター性を出しにくいですし、「ガンダム」においては、モビルスーツという枠組みの中に収めなければいけません。それならモビルスーツというものをよく理解していて、それを背景とするセンスのあるデザイナーが描けるほうが良いでしょうね。

メカデザイナーも各要素の連れが一體的に決まっていますね。

70年代から80年代は、大河原（博雄）さんや池田（浩一）さんなど、メカから表現したいものが、ロボットで、すべての要素を表現したいデザイナーが、カバースする作品は少なからずありました。自分は「天空のエスカフローネ」などでメカ以外のロボットを描かせてもらいましたが、あれも同義語だと思って、その下で描かしたものです。ロボットなど多くのデザイナーが参加し

ています。僕自身、ロボットを描くだけでなかなか描けないですが、デザイナーもそれぞれ得意・不得意の分野があります。今はデザイナーの専門的な能力を活かし、細分化・分業化によっていくつもの要素が揃って、作品の完成度が高まるとは思います。作品の完成度が高まるとは、機組やCG化によって表現が上がっているからか、タナリイの深い作品ができる一方で、デザイナー的にはディテールの工程が薄す一方で、個性が出ないという意味で悪い傾向が出ていて、個性が出ない傾向が懸念されています。

確立されたイメージを  
損なわないデザイン

元々は70年代にデザインされたものを、現代約ディテールアップする上で検討されたことは？

キャラクター性を損なわず、ディテールの高さを増やしていくことが基本的に考え方で、特に「THE ORIGIN」のように明確な機組や車両がある場合、フォルムという意味でのデザインは完成されています。それは元々から確立されているべきではないという点については、各デザイナーの中で共通の認識でした。CGは結局ディテールも増やしますので、結局古いディテールも復活し、結果的にディテールが揃っています。

確立されたイメージは外さない要素なんですか？

絶対には外さない要素だったと思います。僕は機組部分のあるガンダム作品に携わったことが、実は「THE ORIGIN」が初めてなんです。実は「ガンダム」である上、機組の輪という明確な要素があります。そこは一番重視しなければならぬ部分と考えました。個人的には元のイメージから外れなければ、部分は自由で描きたいというスタンスで取り組んでいます。国外のデザイナーの皆さんもそれぞれ「ガンダム」の仕事に臨むってきた方々です。世界観からかけ離れたものは描かない、という意識はあったと思います。

努力によってデザイナーが描けるという可能性はあったのでしょうか？

デザイナーの経験が少ないところで連綿・ジョウで努力分けをする考え方もあるかもしれないですが、基本的には「手が覚いたデザイナーが担当する」という意識が強いと思います。それに加えて、結局は各分野で専門の科学的な知識を要するから、ベテス

P O I I I E  
山根公利 高松（徳島）製鉄所作品と深い関わりをお持ちです。「THE ORIGIN」に参加された経験もその流れでしょうか？  
そうですね。「機動戦士ガンダム 第16巻 BLOOD」や、映画企画である「[RE]BLOOD」で参加していただいたことがきっかけで、今高松製鉄所にきていたんです。最初には有名なスタッフも参加してくれなかったのですが、会社で話されそこで「実は『THE ORIGIN』をアニメ化する」とお聞きして驚きました。











そのあたりは近頃ほとんど復興作業で満ち満ちたのだと聞いています。例えば、ここにはザクが愛した人々をそんなか、新たにW、コムという4機に載せる大型のコムヤイが整備されています。手書きであれば両側の壁をつくことができたが、CGは両側の壁をうまくできてしまうという点で、メリアルトであり、メリアルトでもあると聞きます。すべての内容が細かく対応するもの、シーンごとモデルを持っていくものが理想ですが、それでは到底実現が難しいです。ひとつのモデルで対応できれば、それに越したことはないんです。

——現在、メカニカル設定はCGで表現されていますが、どこまでデザインをするかという点も判断が難しいですね。

それは予算と方法論次第ですね。「作り出すのはここまで」とあらかじめ決めておけば、それ以上デザインする必要はありません。すべて筆描調のイラストに比べていくと、それこそすごい本まで起こさないと行かなくなります。しかも半分以上の労力は、機体になったときに残らない部分に費やされますからね（笑）。まあ、これも相対的なCGやデラーとしての技術や、センスに左右される大きな点です。アバウトなデザインでも、ササッと作ってしまう方も

いますから。機体半や作り手の個性が現れるという点で、CGにも作風の作業に左右の個性があるとおもいます。

——実際に作業を進める上で、安藤監督や中野監督からは、どのようなチエツタがあたりますか？

これは他のデザイナーさんも聞いていると思いますが、安藤さんはメカや宇宙船であつてもキャラクターとして考える方。そういう点についてのチエツタが図ってくださることも多かったですね。

——前巻の設定は、イメージと違う部分があるそうですね。

ご自身が考えるビジュアルと、CGの壁のないサイズとでギャップが生じてしまうんですね。僕の想像ではありませんが、メスエスロニー、サイードは分かりやすいです。安藤さんの中では、コロニーの全貌はもうと決ま、ミラーの両度ももう決まっているのが理想的なイメージ。特にミラーに関しては、ジオンが密閉型コロニーという点で気になるところでしたが、サイードのようなど閉鎖型のコロニーではサイードの計でやらね。実際CGでモデルも作りましたが、機体と機体との関係は想像の範囲のミラーの内部では、あまり開いてはならないというんです。最終的に決定案を優先して、90年代まで聞いています。

——現実の機体とアニメ表現とのバランス感覚は、考慮されることではないでしょうか？

これも自分の想像ではありませんが、ブリティッシュ作風として、コロニーの外壁に針状突起を配していた作風もモデルワークがいましたよね。普通に考えると、何も対策せずコロニーの外壁に置いてしまえば、回轉で吹き飛ばされてしまいます。モビルスーツなどは基本的にマグネットがぶつかると思いますが、それでも倒れられぬだろうと、そこでローリングをさせるという案が出たのですが、そこまで高度のあるローリングはなかなかという話になりました。さすがにメスエスロニーを信じる世界ですから、現在の軌道エレベーター建設に用いられるカーンナチエーブの原理があつてもおかしくはないはずで、「安藤さん的には「そんなことではなくていい」と聞かされていたんですけど、そこを諦めきれないデザイナー陣なんです。僕はそこまで追求していませんでしたが、カトキハジメさん、山根（公利）さんがいますからね（笑）。ここはもうなっているんです。

——絵で見ると違和感なく見えてしまいま

す。

特にコロニー落としは、脚本まで決まっていたとすると考案が大胆なんです。機体はどこのどこの、前後左右に分解してどうやって落とすのか。また、コロニー用のワイヤーにしろ、どこで切つて、どれで落とすかんだろ、とあえてしまうに決まっています。特にCGで落とすのがダイレクターに任じられてしまうので、「こんな大胆なやり方」とは注釈されてしまっています。最終的には絵としての見せ方が、最大限になりますから、リアルな考案と違って仕方ないところです。

## オリジナルデザインとのせめぎ合いの中で

——安藤さんから、「こういうメカを出してほしい」という要望はありましたか？

安藤さんは「ガンダム」関係の設定に関して、全体的に目を通されているようで、一年戦争時代の設定から引用されることも多かったですね。「こういうメカを出してほしい」と出された設定の中で、自分が以前に描いた「機動戦士ガンダム0033」の「GIRL OF THE BEAST」や「機動戦士ガンダム0033」の「デザイナ」もあつて驚きました。安藤さんはとにかく変えたいというスタンスだったので驚きました。それを直トクさんやサンライズが調整して押し通るという（笑）。僕らからすれば、復興作業であれだけ力のあるメカを動かしているわけですから、変換のし易いものがあるのに、全部変えろと言われるのは、「それはいいです」と一方向の修正を喰らわすです。

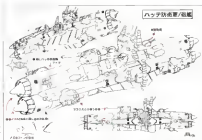
——ところで今監督からは、どのようなチエツタがあたりましたか？

基本的にサイズ感や、設定に準拠したチエツタが多かったですね。あとは機体としてはこれまでお話をさせてもらったように、僕の描いたものをよく分かってもらいます。その点についてチエツタが入ることもあります。

——他のデザイナーの皆さんとは、どのようなコンセンサスを取っていたのでしょうか？

山根さんも語られていたと思いますが、マゼランやナラシエの機体はホワイトベースのものを活用しています。そこは機体車両として、共通の機体である方が自然です。それから、例えば機動戦士のノズル形状すべて統一しています。特ににらんだ、アザインの共通性や太さはしっかりと表れますからね。

——機体が考えるデザイナーの方向性は、どのような形で提示されたのでしょうか？



サイトの機体設計に登場している機体ハグダ。安藤のオーダー「アザイン2」に準じて機体がデザインされ、前後にノズルがあり、肘は他の機体と大きく異なるのが面白い。

れるのは嬉しいですね。

その点では、スペースラングをはじめとするラング系の小説を辿らねようですね。

海軍製作でも様々なパリエーションが登場しますが、ほぼすべての機体の造形が丸いパイプが付けられています。これは、海軍戦士ガンダム」の時代からあるデザインだといえます。

「ガンダム」でも昔から使われています。そう考えると安達さんにとっても、必要でないパイプをなんだと認めていました。どんな機体を持つていたパイプがはさまればあきませんが、おそろく機体などに所収する際、アンカーのような役割を果たす距離ではないかと、海軍原作の中でもアンカーの数は決まっていなかったと、2つのタイプや4つのタイプが想定されています。

スペースラングとは海軍戦士ガンダム風のクレストシンで最も象徴的でした。宇宙艦船を感じさせるデザインだといえます。

宇宙艦船を表現させるといふ点では、企業やメーカーのロゴもそうです。海軍戦士ガンダムのロゴは、シンクロイズでディテールが強化されているんです。アナハイム、エレクトロニクスなど右に右にいくんですか。特にGでは船中でパイプを構えたいというイメージで、今後は探知しています。ただ、ものによってはパイプを強化されているので、資料から自分では確認ができませんでした。パイプのクルーザーに描かれている、YASUHIRO Aカンパニーのロゴデザインも描かれたもの。でもそのラフデザインが段々というところでも、それが、それと、

世界観に切り込む

デザイン考え方

今後どうパイプをデザインとして使われていくことを考えると、想像力も必要ですね。

それと、パイプのクルーザーは、歴史的にもよく見られるものなんです。彼女が海軍戦士ガンダム」の機体で、スペースラングで一度だけ大規模に登場したことがありますが、通っています。また、機体系統も基本機体は「ガンダム」というパイプが付けられて、山根さんご自身がパイプパイプの機体の設定を明らかにしています。

いろいろなマーキングをテクニカルして

みるという面は、意外とあっさり決まる。何もそうでもない、意外とあっさり決まる。ことが多かったと思います。例え、スペースラングに描かれていて、中核機

体は、海軍戦士ガンダム」の機体で、スペースラングで一度だけ大規模に登場したことがありますが、通っています。また、機体系統も基本機体は「ガンダム」というパイプが付けられて、山根さんご自身がパイプパイプの機体の設定を明らかにしています。

いろいろなマーキングをテクニカルして

みるという面は、意外とあっさり決まる。何もそうでもない、意外とあっさり決まる。ことが多かったと思います。例え、スペースラングに描かれていて、中核機

体は、海軍戦士ガンダム」の機体で、スペースラングで一度だけ大規模に登場したことがありますが、通っています。また、機体系統も基本機体は「ガンダム」というパイプが付けられて、山根さんご自身がパイプパイプの機体の設定を明らかにしています。

いろいろなマーキングをテクニカルして

みるという面は、意外とあっさり決まる。何もそうでもない、意外とあっさり決まる。ことが多かったと思います。例え、スペースラングに描かれていて、中核機

体は、海軍戦士ガンダム」の機体で、スペースラングで一度だけ大規模に登場したことがありますが、通っています。また、機体系統も基本機体は「ガンダム」というパイプが付けられて、山根さんご自身がパイプパイプの機体の設定を明らかにしています。

いろいろなマーキングをテクニカルして

みるという面は、意外とあっさり決まる。何もそうでもない、意外とあっさり決まる。ことが多かったと思います。例え、スペースラングに描かれていて、中核機

体は、海軍戦士ガンダム」の機体で、スペースラングで一度だけ大規模に登場したことがありますが、通っています。また、機体系統も基本機体は「ガンダム」というパイプが付けられて、山根さんご自身がパイプパイプの機体の設定を明らかにしています。

いろいろなマーキングをテクニカルして

みるという面は、意外とあっさり決まる。何もそうでもない、意外とあっさり決まる。ことが多かったと思います。例え、スペースラングに描かれていて、中核機

体は、海軍戦士ガンダム」の機体で、スペースラングで一度だけ大規模に登場したことがありますが、通っています。また、機体系統も基本機体は「ガンダム」というパイプが付けられて、山根さんご自身がパイプパイプの機体の設定を明らかにしています。

いろいろなマーキングをテクニカルして

みるという面は、意外とあっさり決まる。何もそうでもない、意外とあっさり決まる。ことが多かったと思います。例え、スペースラングに描かれていて、中核機

体は、海軍戦士ガンダム」の機体で、スペースラングで一度だけ大規模に登場したことがありますが、通っています。また、機体系統も基本機体は「ガンダム」というパイプが付けられて、山根さんご自身がパイプパイプの機体の設定を明らかにしています。

いろいろなマーキングをテクニカルして

みるという面は、意外とあっさり決まる。何もそうでもない、意外とあっさり決まる。ことが多かったと思います。例え、スペースラングに描かれていて、中核機

体は、海軍戦士ガンダム」の機体で、スペースラングで一度だけ大規模に登場したことがありますが、通っています。また、機体系統も基本機体は「ガンダム」というパイプが付けられて、山根さんご自身がパイプパイプの機体の設定を明らかにしています。

ガンダム」のプランに出ていた、いわゆる「超

時ムシ」は、これは当時機体として起きたものらしいですが、長年かかっていたとして

認識されなかったもの。これも現在も機体で、海軍戦士ガンダム」に描かれたら、欠かさないパイプのバリエーションだといえます。

——すべての機体やモビルスーツを含めると、特定のバリエーションにもなるのではな

いでしょうか。

デカいんです。大抵はバリエーションが

登場しているんじゃないですか。本気でバリエーションとして描かれているか、それと

も別な機体で描かれているかの判断は、なかなか難しいものです。

——ただ、機体化となると判断は必要

だったのではないですか。

どうしてそうなるかというと、

——かといふまでもなく、それとありま

ん。すべてを本気で再現しようとするも、

海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

——海軍戦士には作り切れないほどのバリエーションが想定されています。

ハラスやディールが一番です。ディ

ールは海軍原作にあるものを忠実に再現

する一方で、見えない部分に関しては自分

が正しくしてあげています。海軍原作の

中でも、海外とディールが描かれている

に比べて少ないので、そこは後のイメージ

を反映して描いています。

——開発さんが手掛けたデザインの中で

は、ムサイも重要な存在だといえます。

特に海軍原作ではかなり多くのタイプが登

場していますが、これらもディールの影

子に作られたのでしょうか。

——ええ、実際にどれだけのバリエーション

が描かれているかは、海軍原作全体で確認

していただければいいと思います。ど

のものを海軍で描かれたのかお聞きしたん

です。海軍で描かれたのは、艦隊のムサイ

が、すべて明確に描き分けられていたこと

です。決して艦隊関係ではなく、すべて

のカットで描くと、見てもディールが

反響を受けているんです。安達さんは「デ

ィール海軍版」という名前ですが、きつと意

図に添って描いています。

——細かいバリエーションを扱うのも海軍

軍のうです。

——特に海軍の影は明確に描くので、これら

は海軍版という認識でいい。もし、海軍

版があるのなら、これも海軍版にすることに

なしたと思います。ま、機動戦士ガン

ダム」に描かれたディール

——モビルスーツを海軍版という意味で

は、H.V.のデザインも厳密な検証が必要

だったのではないのでしょうか。

——H.V.は海軍版に登場するものか、ディ

ールの機体で描かれたデザインに分類

する。でも最後のほうに描かれたディールに

## 歴史の中で描かれたデザインを組織き、 現代のデザインにリンクさせる

歴史に現れたデザインを組織き、  
現代に反映させていく

——モビルスーツを海軍版という意味で

は、H.V.のデザインも厳密な検証が必要

だったのではないのでしょうか。

——H.V.は海軍版に登場するものか、ディ

ールの機体で描かれたデザインに分類

する。でも最後のほうに描かれたディールに

——モビルスーツを海軍版という意味で

は、H.V.のデザインも厳密な検証が必要

だったのではないのでしょうか。

——H.V.は海軍版に登場するものか、ディ

ールの機体で描かれたデザインに分類

する。でも最後のほうに描かれたディールに

——モビルスーツを海軍版という意味で

は、H.V.のデザインも厳密な検証が必要

も、こちらで起こしたものがそのままのまゝで  
 された。このムーンは、ザイアとその  
 のよりも、家産が豊富にとても、その  
 わつていたことを覚えています。劇中で  
 シアとドズルが会合するシーンがある  
 ですが、最終的に滑る段で、2回ほど  
 修正しています。さらに開くところ  
 なので、脚本を正確に必要とされたの  
 です。家内の基本構成は、滑る動作を  
 しましたが、ある程度は、滑る動作に  
 ても、家産の好みを反映させました。  
 ・家産の好みを、かなり、かなり、かなり  
 だったわけですね。

おそく、個別的な作業を始めるうちに、  
虚勢を聖柱に気付かれたのでしたら、納品  
後、翌々日くらいに修正が入りましたから  
大分、僕自身も下溜さるべきものな作業で  
した。デジタルに切り替えたいたのが  
一部を渡した。すでに納品済みの資料を  
活かして、すぐに修正対応を行いました  
——明貴さんが率直だった。アニメ版のオリ  
ジナルメカについてもお話をさせていただきました。

まずパンと続くサイマルパグレットは、僕のオビのナルゲルデザインです。艦隊の並びを考えたとき、燃料艙のビジュアルはサラミス、マゼラン、そして船庫船のロンブスでありしかじかですね。そして「イマイチ」というイメージが湧く艦を、そして「はい」というイメージが湧いてくると、次はザインが主でした。艦隊母体であるサイマルが主力ということば、一艦隊の艦隊にはいざうき艦隊から入っていく存在ですね。艦隊の艦隊からも、開戦前の運用中のシステムが出現してくるのではデザインもいろいろ。一艦隊に新しいデザインもいろいろ、開きつつあるのではないのでしょうか。

オーニーの内容によると、先述の  
今週のように明後年一年戦争という世界戦争  
の場合、連綿と作中「機動戦士ガンダム」  
のラインから外れないことを意識し、シエ  
ラにあつたものを描くしかないでしよう  
とシイルフリグレートに關しては、とにかく  
くシイルを公認と構内していると、オー  
ニーに對して、すういすやまざらしのディ  
アルを加えていた形です。

漫画原作での艦艇のバリエーション。安彦さんは「全部描き間違いと仰るんですが、きつと意図して描き分けていますね。」

第一、政治經濟 政治經濟學是研究社會生產關係及其變化的科學。政治經濟學是社會科學的基礎，也是社會科學的總論。政治經濟學的研究對象是社會生產關係及其變化的規律。政治經濟學的研究方法是辯證唯物主義和歷史唯物主義。政治經濟學的研究成果是社會科學的理論基礎。



MS-05 ザクI(シャア機)



